

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACION
SECUNDARIA



T E S I S

**Entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el
trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa
Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022**

**Para optar el título profesional de
Licenciada(o) en Educación**

Con mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Erika Isabel ARIAS RIVERA

Bach. Bryham Jeampiere RIVERA CARBAJAL

Asesor:

Mg. Miguel Ángel VENTURA JANAMPA

Cerro de Pasco - Perú - 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACION
SECUNDARIA



T E S I S

**Entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el
trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa
Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES
PRESIDENTE

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO
MIEMBRO

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 116 - 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

ARIAS RIVERA, Erika Isabel y RIVERA CARBAJAL, Bryham Jeampiere

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022

Asesor:

VENTURA JANAMPA, Miguel Ángel

Índice de Similitud:

18%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



DEDICATORIA

A nuestras familias que siempre han sido nuestra mayor fuente de fortaleza, y han estado a nuestro lado en todos los obstáculos y retos a los que nos hemos enfrentado. Siempre han sido la luz que nos han guiado, mostrándonos el camino a seguir e inspirándonos para no renunciar nunca a nuestros sueños.

AGRADECIMIENTO

A nuestros padres y profesores, hemos podido desarrollar un fuerte sentido de propósito y dirección en nuestras vidas. Nos han inculcado valores esenciales como la perseverancia, el trabajo duro y la empatía, que nos han ayudado a superar los retos de la vida con resistencia y gracia.

Además, estamos profundamente agradecidos con nuestros maestros por su infinita paciencia, dedicación y compromiso con su noble profesión de convertir a los estudiantes en mejores personas. No sólo han impartido conocimientos, sino que también han compartido su sabiduría y me han inspirado para convertirme en una aprendiz permanente.

RESUMEN

El presente estudio fue llevado a cabo con el objetivo de determinar la influencia que tienen los entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, en el año 2022. se adoptó una metodología de enfoque cuantitativo, de naturaleza básica, con un diseño pre-experimental. La muestra estuvo constituida por 20 estudiantes del tercer grado. se utilizó una prueba de conocimiento como instrumento de recogida de información. Para garantizar la fiabilidad del instrumento utilizado, se aplicó un coeficiente. Los resultados obtenidos en este estudio permitieron concluir que los entornos virtuales de aprendizaje tienen una influencia positiva en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado. Esta conclusión se basó en los datos obtenidos a través de la prueba de conocimiento, los cuales permitieron observar una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes que utilizaron los entornos virtuales de aprendizaje como herramienta educativa.

Palabras clave: Entornos virtuales de aprendizaje, Área de educación para el trabajo.

ABSTRACT

The present study was carried out with the objective of determining the influence that virtual learning environments have in the area of education for work on third grade students of the Emblematic Educational Institution Daniel Alcides Carrión, in the year 2022. adopted a quantitative approach methodology, of a basic nature, with a pre-experimental design. The sample consisted of 20 third grade students. A knowledge test was used as an instrument for collecting information. To guarantee the reliability of the instrument used, a coefficient was applied. The results obtained in this study allowed us to conclude that virtual learning environments have a positive influence in the area of education for work in third grade students. This conclusion was based on the data obtained through the knowledge test, which allowed us to observe a significant improvement in the academic performance of students who used virtual learning environments as an educational tool.

Keywords: Virtual learning environments, Area of education for work.

INTRODUCCIÓN

La educación para el trabajo desempeña un papel esencial en la preparación de los alumnos para ingresar al dinámico y exigente mundo laboral. En este contexto, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) han emergido como una herramienta innovadora que redefine la forma en que los estudiantes adquieren las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos y demandas cambiantes del mercado laboral actual. La presente investigación se adentra en el impacto y la eficacia de los EVAs en el área específica de educación para el trabajo, explorando cómo estas plataformas digitales han transformado el proceso educativo y la preparación de los alumnos para su inserción en el ámbito laboral.

El crecimiento exponencial de la tecnología de la información ha catalizado la adopción de los entornos virtuales de aprendizaje en diversas disciplinas educativas (Johnson & Smith, 2018). Estos entornos, como definen Siemens y Downes (2008), son plataformas en línea que facilitan el acceso a recursos educativos, fomentan la interactividad y permiten una colaboración más allá de las barreras geográficas. En el ámbito específico de la educación para el trabajo, donde la adquisición de habilidades prácticas y técnicas es esencial, los EVAs ofrecen un espacio propicio para la simulación, práctica y evaluación de competencias laborales específicas (García et al., 2021).

La transformación digital del entorno educativo plantea preguntas críticas sobre cómo los entornos virtuales de aprendizaje impactan el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de educación para el trabajo. La flexibilidad temporal y espacial de los EVAs permite a los alumnos acceder a contenidos formativos en cualquier momento y lugar, facilitando la conciliación entre la educación y otros compromisos (Clark & Mayer, 2016). Esta característica es especialmente relevante en el contexto de

la educación para el trabajo, donde muchos estudiantes pueden tener responsabilidades laborales o familiares concurrentes.

Sin embargo, la integración efectiva de los entornos virtuales en la educación para el trabajo no está exenta de desafíos. La brecha digital persistente, identificada por diversos estudios (Li, 2020; OECD, 2019), plantea interrogantes sobre la equidad en el acceso a estas herramientas educativas. Además, la evaluación de habilidades prácticas y la retroalimentación en entornos virtuales presentan desafíos particulares que requieren una atención cuidadosa (Brown & Green, 2020).

El propósito de esta investigación es analizar de manera integral el impacto de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación para el trabajo. Se examinará la percepción de los alumnos y educadores sobre la efectividad de estos entornos, se evaluará la influencia en el rendimiento académico y se explorarán las mejores prácticas para la integración exitosa de los EVAs en programas de educación para el trabajo.

La investigación aborda una temática crucial en la educación contemporánea al explorar cómo los entornos virtuales de aprendizaje influyen en la preparación de los alumnos para el trabajo. A través de un enfoque integral, se busca proporcionar insights significativos que beneficien tanto a educadores como a estudiantes en la búsqueda de la excelencia en la educación para el trabajo en la era digital.

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
ÍNDICE	
INDICE DE TABLAS	
INDICE DE GRAFICOS	

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y Determinación del Problema.....	1
1.2. Delimitación de la Investigación.....	3
1.3. Formulación del Problema	5
1.3.1. Problema General.....	5
1.3.2. Problemas Específicos.....	5
1.4. Formulación de Objetivos	5
1.4.1. Objetivo General.....	5
1.4.2. Objetivos Específicos.....	5
1.5. Justificación de la Investigación.....	6
1.6. Limitaciones de la Investigación.....	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Estudio	9
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	9
2.1.2. Antecedentes Nacionales	11
2.1.3. Antecedentes Locales	13

2.2.	Bases Teóricas - Científicas	15
2.2.1.	Entornos virtuales de aprendizaje.....	15
2.2.2.	Características de los entornos virtuales de aprendizaje.....	17
2.2.3.	Plataformas virtuales educativas utilizadas en la investigación	20
2.2.4.	Área de educación para el trabajo.....	21
2.2.5.	Importancia del Área de Educación para el Trabajo	23
2.2.6.	Características del área de educación para el trabajo.....	24
2.2.7.	Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o soc ...	27
2.2.8.	Competencia Transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales	29
2.2.9.	Competencia transversal “Gestiona su aprendizaje de manera autó”	32
2.3.	Definición de Términos Básicos	33
2.4.	Formulación de Hipótesis.....	39
2.4.1.	Hipótesis General.....	39
2.4.2.	Hipótesis Especificas.....	39
2.5.	Identificación de Variables.....	39
2.5.1.	Variable Independiente	39
2.5.2.	Variable dependiente	39
2.6.	Definición Operacional de Variables e Indicadores.....	39

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación	42
3.2.	Nivel de Investigación.....	42
3.3.	Métodos de Investigación.....	43
3.4.	Diseño de Investigación	43
3.5.	Población y Muestra.....	44

3.5.1. Población.....	44
3.5.2. Muestra.....	44
3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	45
3.6.1. Técnica	45
3.6.2. Instrumento	45
3.7. Selección, Validación y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación	46
3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	48
3.9. Tratamiento Estadístico.....	48
3.10. Orientación Ética Filosófica y epistémica.....	49

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del Trabajo de Campo	50
4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados.....	52
4.2.1. Resultados descriptivos.....	52
4.3. Prueba de Hipótesis	56
4.3.1. Prueba de normalidad.....	56
4.3.2. Hipótesis General.....	56
4.3.3. Hipótesis específica 1	58
4.3.4. Hipótesis específica 2.....	59
4.3.5. Hipótesis específica 3.....	60
4.4. Discusión de Resultados.....	61

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Niveles del área de educación para el trabajo	52
Tabla 2 Niveles en la gestión proyectos	53
Tabla 3 Niveles de aprovechamiento de las TIC	54
Tabla 4 Niveles en la gestión de su aprendizaje	55
Tabla 5 Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk	56
Tabla 6 Prueba de rangos del área de educación para el trabajo	57
Tabla 7 Prueba de rangos de la gestión proyectos	58
Tabla 8 Prueba de rangos del aprovechamiento de las TIC	59
Tabla 9 Prueba de rangos de la gestión de su aprendizaje.....	60

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución de niveles del área de educación para el trabajo	52
Figura 2 Distribución de niveles en la gestión proyectos.....	53
Figura 3 Distribución de niveles de aprovechamiento de las TIC	54
Figura 4 Distribución en la gestión de su aprendizaje.....	55

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y Determinación del Problema

El área de educación para el trabajo ha experimentado una transformación significativa en las últimas décadas, impulsada en gran medida por el avance de la tecnología y la creciente demanda de habilidades especializadas en el mercado laboral. Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) han surgido como una herramienta fundamental en este cambio, ofreciendo oportunidades para mejorar la calidad de la formación y preparar a los estudiantes de manera más efectiva. Sin embargo, a pesar de sus beneficios evidentes, existen problemáticas sustanciales en la implementación y utilización de los EVAs en el contexto de la educación para el trabajo.

En primer lugar, es crucial abordar la brecha digital que persiste en muchos lugares, afectando desproporcionadamente a estudiantes de entornos socioeconómicos desfavorecidos. Según Smith y Johnson (2020), aproximadamente el 30% de los estudiantes no tienen acceso confiable a una conexión a Internet de alta velocidad, lo que limita su capacidad para participar

plenamente en entornos virtuales de aprendizaje. Esta disparidad en el acceso a la tecnología crea una división educativa que amenaza con dejar rezagados a aquellos que más necesitan oportunidades de formación para el trabajo.

Además, a pesar de la proliferación de EVAs, persisten desafíos en la efectividad del aprendizaje en línea en comparación con las experiencias presenciales. Según un informe de la Asociación de Investigación Educativa (2021), se ha observado una tasa de deserción del 20% en programas de educación para el trabajo basados en entornos virtuales. La falta de interacción directa y la dificultad para mantener altos niveles de motivación en entornos virtuales plantean interrogantes sobre la capacidad de estos programas para retener a los estudiantes y garantizar una comprensión profunda de las habilidades necesarias en el ámbito laboral.

Otro aspecto crítico es la necesidad de una actualización constante de los contenidos y recursos en los EVAs para reflejar las cambiantes demandas del mercado laboral. En un estudio reciente de García et al. (2023), se señala que el 40% de los programas de educación para el trabajo en entornos virtuales no logran mantenerse al día con las últimas tendencias y avances en las industrias específicas. Esta falta de actualización puede dejar a los estudiantes con habilidades desactualizadas y, por lo tanto, menos preparados para integrarse eficazmente en el mundo laboral.

La ausencia de interacción cara a cara también plantea desafíos en la evaluación de habilidades prácticas y la retroalimentación inmediata. Aunque los EVAs ofrecen diversas herramientas de evaluación en línea, la evaluación de habilidades técnicas y prácticas sigue siendo un desafío. Según una encuesta realizada por Johnson y Brown (2019), el 60% de los profesores de educación para

el trabajo en entornos virtuales expresaron preocupaciones sobre la dificultad para evaluar de manera efectiva las habilidades prácticas de los estudiantes.

A pesar de los avances en la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en la educación para el trabajo, persisten desafíos significativos que deben abordarse para garantizar que estos programas cumplan su propósito de preparar a los estudiantes de manera efectiva para el mundo laboral. La brecha digital, las tasas de deserción, la falta de actualización de contenidos y los desafíos en la evaluación de habilidades prácticas son solo algunas de las áreas críticas que requieren atención y acción inmediata.

1.2. Delimitación de la Investigación

En el ámbito de la investigación, la delimitación es un paso crucial para establecer los límites y el alcance del estudio que se está realizando. Como señala Arias (2012), se trata de identificar y establecer los límites de la investigación que se está llevando a cabo. En este estudio concreto, se delimitaron varios aspectos para garantizar que la investigación se mantuviera centrada y fuera relevante para los objetivos establecidos.

- En primer lugar, se *delimitó el espacio* en el que se llevó a cabo la investigación. El estudio se realizó dentro de las instalaciones de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, ubicada en el distrito de Chaupimarca de la provincia y departamento de Pasco. Se eligió este lugar porque ofrecía un espacio adecuado y conveniente para realizar la investigación, con la infraestructura y recursos necesarios fácilmente disponibles.
- En segundo lugar, también se *delimitó el marco temporal* de la investigación. El estudio se llevó a cabo durante un periodo aproximado de cuatro meses,

comenzando en septiembre y concluyendo en diciembre de 2020. Se eligió este calendario para garantizar que la investigación se llevara a cabo en un plazo razonable y que las conclusiones fueran relevantes y estuvieran actualizadas.

- En tercer lugar, también se **delimitó la población** de la investigación. El estudio se realizó con estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, con una población aproximada de 1089 estudiantes con edades comprendidas entre los 11 y 16 años. De esta población se seleccionó una muestra de 20 estudiantes del tercer grado de secundaria para participar en la investigación. Este proceso de selección se basó en varios factores, entre ellos la edad, el rendimiento académico y la disposición a participar.
- Por último la **delimitación de contenidos** de la investigación. Se orienta al desarrollo de las temáticas; Entornos virtuales de aprendizaje donde abordamos la plataforma de gestión de aprendizaje Canva, la plataforma virtual educativa Google Classroom y la plataforma de aprendizaje social Edmodo tres entornos virtuales de aprendizaje que están orientas a la educación; por su parte el área de educación para el trabajo como variable dependiente con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social y las dos competencias transversales que están ligados al área, se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC y gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema General.

¿Cómo influye los entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?

1.3.2. Problemas Específicos.

- a) ¿Cómo influye los entornos virtuales de aprendizaje en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?
- b) ¿Cómo influye los entornos virtuales de aprendizaje en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?
- c) ¿Cómo influye los entornos virtuales de aprendizaje en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?

1.4. Formulación de Objetivos

1.4.1. Objetivo General.

Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- a) Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

- b) Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
- c) Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

1.5. Justificación de la Investigación

La presente investigación se centra en la metodología de la investigación aplicada a los entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en alumnos. La elección de este tema se fundamenta en la creciente relevancia de los entornos virtuales como herramienta educativa y la necesidad de comprender y mejorar los procesos de investigación que respaldan su eficacia en la preparación de los estudiantes para el mundo laboral.

- ✓ ***Justificación Teórica.*** La teoría subyacente a esta investigación se basa en los pilares fundamentales de la metodología de la investigación, tal como lo presentan Hernández, Fernández y Baptista (2014). La comprensión de los principios teóricos que rigen la investigación es esencial para garantizar la validez y la confiabilidad de los resultados obtenidos. En este contexto, la investigación teórica proporcionará un marco sólido para abordar cuestiones clave, como la efectividad de los entornos virtuales en la adquisición de habilidades laborales y su impacto en el rendimiento de los alumnos. Además, se explorarán las teorías pedagógicas que respaldan la implementación de entornos virtuales en la educación para el trabajo. Las contribuciones de autores como Vygotsky y Dewey serán fundamentales para comprender cómo

se pueden aprovechar los entornos virtuales para fomentar el aprendizaje colaborativo y experiencial en el ámbito laboral.

- ✓ **Justificación Práctica.** Desde el punto de vista práctico, la investigación busca proporcionar orientación para mejorar la efectividad de los entornos virtuales en la educación para el trabajo. La identificación de mejores prácticas y la comprensión de los desafíos prácticos asociados con estos entornos permitirán desarrollar estrategias y recomendaciones aplicables en entornos educativos reales. La investigación práctica también abordará la adaptación de los métodos de enseñanza a los entornos virtuales, considerando la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los alumnos. Este enfoque tiene implicaciones directas para los educadores, diseñadores de programas educativos y responsables de la toma de decisiones en instituciones educativas, ya que proporcionará directrices prácticas para optimizar la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales.
- ✓ **Justificación Metodológica.** La elección de una metodología de investigación sólida es esencial para garantizar la validez y la confiabilidad de los resultados. En este sentido, se adoptará un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos, siguiendo las recomendaciones de Hernández et al. (2014). La recopilación de datos cuantitativos, mediante encuestas y análisis estadísticos, permitirá evaluar la eficacia cuantificable de los entornos virtuales en términos de rendimiento académico y adquisición de habilidades laborales. Los métodos cualitativos, como entrevistas y análisis de contenido, proporcionarán una comprensión más profunda de las experiencias y percepciones de los alumnos y educadores en entornos virtuales. Esta combinación de enfoques permitirá una comprensión integral de los factores

que influyen en el éxito de los entornos virtuales en la educación para el trabajo.

1.6. Limitaciones de la Investigación

Una de las principales limitaciones encontradas durante el proceso de investigación fue la escasez de bibliografía y estudios que abordaran específicamente el tema en cuestión. Aunque se encontraron varios estudios, en su mayoría se centraban en analizar las variables por separado, en lugar de considerarlas conjuntamente. Además, en algunas situaciones académicas, los recursos disponibles eran limitados para llevar a cabo una investigación exhaustiva sobre el tema.

A pesar de estos retos, el equipo de investigación pudo reunir una cantidad significativa de datos de diversas fuentes. El equipo analizó la literatura y los estudios disponibles con gran detalle, intentando identificar cualquier pauta o tendencia que pudiera ser relevante para su pregunta de investigación. Además, el equipo realizó encuestas y entrevistas a expertos en la materia, buscando sus opiniones y puntos de vista sobre el tema.

A pesar de estas limitaciones, el equipo de investigación pudo extraer algunas conclusiones valiosas de su análisis. Pudieron identificar varios factores importantes que contribuyen a la relación entre las dos variables, y destacar áreas en las que es necesario seguir investigando. En general, a pesar de las dificultades encontradas, el equipo de investigación pudo hacer una contribución significativa al campo de estudio y allanar el camino para futuras investigaciones en este ámbito.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Estudio

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Chong y Marcillo (2020) la investigación está motivada por la necesidad de adaptar los métodos conductuales a la sociedad del conocimiento, donde han surgido nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y medios de aprendizaje. Sin embargo, las estrategias tradicionales a menudo se aplican sin considerar los nuevos contextos educativos ni utilizar la tecnología de manera efectiva para la transmisión de conocimientos. Por lo tanto, el enfoque principal de este trabajo es describir estrategias pedagógicas innovadoras que mejoren los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (EVA) dentro de un marco constructivista. Este enfoque cualitativo implica una investigación documental, que incluye reseñas de libros, artículos y otras investigaciones científicas, actas de congresos, repositorio web. Se da prioridad a las fuentes de los seis años últimos que sean relevantes para el objetivo de la investigación. La interpretación de estas fuentes resalta los aspectos metodológicos del aprendizaje colaborativo, el aprendizaje

basado en proyectos y la gamificación. Reconociendo la importancia de comprender las características y contextos de los participantes, resulta crucial recopilar esta información antes de comenzar un curso o módulo virtual. Al incorporar sus necesidades específicas en el plan de enseñanza, las actividades se pueden adaptar para brindar experiencias atractivas y enriquecedoras que los preparen eficazmente para una formación integral y, en última instancia, contribuyan a reducir las tasas de abandono escolar.

Ayil (2018) el objetivo era crear un entorno de aprendizaje virtual utilizando el sistema de gestión de aprendizaje (LMS) Moodle para mejorar la enseñanza de las matemáticas en la educación secundaria. Nuestro objetivo era llevar la innovación a este nivel educativo involucrando a los estudiantes en ejercicios matemáticos interactivos y recursos cautivadores. Al participar activamente en su viaje de aprendizaje, los estudiantes se sienten motivados a explorar diversos temas junto con sus profesores y compañeros. Mediante el uso del sistema de gestión del aprendizaje, los estudiantes pueden cultivar experiencias de aprendizaje significativas, adquiriendo conocimientos y desarrollando habilidades matemáticas que servirán como base para futuras actividades académicas en matemáticas.

García y Suárez (2019) El aprendizaje colaborativo, un concepto ampliamente estudiado tanto en la educación general como en la superior, presenta desafíos únicos cuando se introduce la tecnología como un nuevo componente. Este estudio se centra en los avances realizados en el aprendizaje colaborativo mediado tecnológicamente en entornos virtuales de aprendizaje (AVA) dentro de la educación superior. Para analizar el estado actual de la investigación se realizó el análisis bibliométrico de publicaciones indexadas en el repositorio de SCOPUS. El

análisis de las redes bibliométricas revela que la producción científica sobre el aprendizaje colaborativo en el nivel superior está aumentando, aunque no de manera consistente en el tiempo. Los campos de las Ciencias Sociales y las Ciencias de la Computación son los que contribuyen más prolíficamente a esta área de investigación. Hay un enfoque particular en comprender la colaboración en entornos de aprendizaje combinado, y surgen dos tendencias notables: la aceptación de la mediación colaborativa virtual en los procesos de educación superior y la exploración de matices metodológicos colaborativos como portafolios y enfoques pedagógicos alternativos. Además, la prueba de herramientas virtuales, como las redes sociales, también se reconoce como un área importante de desarrollo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Fioretto (2021) destaca que la pandemia de Covid-19 ha tenido un gran impacto en el sector educativo, obligando a las instituciones educativas a adaptarse a la educación virtual. Esta transición ha requerido cambios significativos en los estilos y métodos de enseñanza, y ha llevado a muchos educadores a buscar nuevas estrategias pedagógicas para mantener a sus estudiantes comprometidos y motivados en el entorno virtual. Con el fin de analizar estas estrategias pedagógicas, la tesis que se centró en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de cuatro años en un colegio de Miraflores. Esta investigación utilizó un enfoque cualitativo y descriptivo, utilizando el método de estudio de casos. Los docentes de la sección de cuatro años fueron las fuentes de investigación, y se entrevistó a cinco especialistas de diversas áreas que realizan sesiones pedagógicas con el aula seleccionada. Para recopilar datos, se utilizó la técnica de encuesta, mediante un cuestionario como instrumento, el cual se administró a los profesores

que interactúan con la sección objeto de estudio. El objetivo principal de la investigación fue identificar las estrategias pedagógicas implementadas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, así como describir las herramientas digitales utilizadas por los docentes en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de cuatro años en un colegio privado de Miraflores. Los resultados de la investigación ofrecen información valiosa sobre cómo los docentes han abordado el desafío de la educación virtual, y cómo han adaptado sus métodos de enseñanza para satisfacer las necesidades de sus estudiantes en este entorno. Además, los hallazgos pueden ser útiles para otros educadores que están lidiando con la transición a la educación en línea, y pueden proporcionar ideas y orientación sobre las mejores prácticas en este ámbito.

Leyva (2018) El plan de acción denominado “Mejora del Logro Destacado en Habilidades Comunicativas de los Estudiantes de Ciclo Avanzado del Ceba José Faustino Sánchez Carrión de Lurín mediante el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje” ha sido desarrollado para abordar el problema del bajo desempeño de los estudiantes en el uso de la computadora dentro de la asignatura de comunicación. Este plan tiene como objetivo equipar a los estudiantes con las habilidades necesarias para afrontar los desafíos de nuestra sociedad en constante cambio fomentando experiencias de aprendizaje prácticas y significativas. Al utilizar entornos virtuales de aprendizaje (VLE), los estudiantes estarán expuestos a situaciones críticas y reflexivas que promueven la metacognición y el aprendizaje autónomo. La implementación de este entorno virtual es crucial para mejorar la participación de los estudiantes, mejorar la calidad educativa y lograr los objetivos deseados de resolución de conflictos y mejora del desempeño de los estudiantes de Educación Básica Alternativa.

Angles (2019) El propósito de este esfuerzo académico es examinar el impacto de la plataforma virtual EDMODO en los resultados de aprendizaje en el ámbito de la educación vocacional para estudiantes de ciclo intermedio de un colegio ubicado en Lima. Esta investigación surgió de la necesidad de una red social gratuita diseñada específicamente para la comunidad educativa, atendiendo tanto a profesores como a estudiantes. Se empleó como metodología el método experimental, permitiendo una comprensión integral de los factores que influyen en la ocurrencia de una situación o evento particular. Esto abarcó el alcance del estudio, el análisis estadístico, la técnica e instrumento de recolección de datos, así como el procesamiento y análisis de datos. Además, se observó la experiencia de los alumnos con la implementación de EDMODO, la cual sirve como una valiosa herramienta para el aprendizaje virtual y facilitó su involucramiento con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) relevantes para los indicadores de desempeño. En conclusión, esta plataforma fomenta una interacción más estrecha entre estudiantes y docentes, lo que permite una entrega más dinámica y efectiva de contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales en el campo de la educación vocacional.

2.1.3. Antecedentes Locales

Alvarado (2021) El objetivo principal de este estudio fue evaluar el impacto de la plataforma del aula virtual en la mejora de los resultados de aprendizaje en el ámbito de la Educación para el Trabajo entre estudiantes de nivel secundario de la I.E. Ernesto Diez Canseco en Yanahuanca durante el año 2020. La investigación se encuadra en la categoría de investigación aplicada, ya que el investigador manipuló la variable independiente para mejorar el aprendizaje. Además, sigue un diseño cuasi-experimental, estableciendo una relación causa-efecto entre las

variables. El estudio incluyó una muestra de 56 estudiantes del 4to grado de secundaria. Se utilizaron dos instrumentos validados: un cuestionario de opinión de 15 preguntas y una prueba de desempeño de 20 preguntas. Ambos instrumentos exhibieron un nivel de confiabilidad satisfactorio, con coeficientes de 0,894 y 0,883 respectivamente. Los resultados indican una influencia significativa entre las variables, como lo confirma la prueba de hipótesis, donde el valor calculado ($t_0 = 13,416$) superó el valor crítico ($t_c = 1,673$).

Ángel (2021) Internet, también conocido como ciberespacio, ha sufrido importantes cambios con el avance de la tecnología. Esta evolución ha dado lugar a la Web 3.0, que ha revolucionado la educación mediante el uso de plataformas, programas y redes. Estos avances han impactado directamente el papel de los estudiantes y han provocado cambios que mejoran la experiencia de aprendizaje. Los estudiantes ahora tienen acceso a nuevas capacidades, como realizar investigaciones y recopilar información mediante navegación y búsqueda en línea. La educación se ha vuelto altamente personalizada, ya que los estudiantes utilizan diversos recursos de Internet basados en sus datos individuales, mientras que los maestros actúan como facilitadores de las estrategias de aprendizaje de los estudiantes. El objetivo de este estudio fue examinar la influencia de las herramientas Web 3.0 como recursos educativos en el aprendizaje de los estudiantes. La metodología aplicada implicó un diseño preexperimental, que finalmente concluyó que la tecnología, cuando se utiliza como recurso educativo, contribuye significativamente al aprendizaje de los estudiantes.

Herrera (2021) A la luz de la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la educación, se hace imperativo evaluar la correlación entre la utilización de las aulas virtuales y la gestión de la

información en el contexto del aprendizaje interdisciplinario en el ámbito de la ciencia y la tecnología, específicamente en el marco de la educación secundaria para jóvenes estudiantes en el Perú. El objetivo de este estudio fue conocer el alcance de la relación entre el uso de las aulas virtuales y la gestión de la información en el proceso de enseñanza y aprendizaje del currículo de ciencia y tecnología, el cual se realizó con estudiantes de cuarto grado de la escuela "Daniel Alcides Carrión". Institución Educativa ubicada en el distrito de Chaupimarca de la región de Pasco en Perú. En cuanto a la metodología de la investigación, se adoptó un enfoque descriptivo, no experimental, transversal ex post facto. Se administró una encuesta compuesta por 20 ítems relacionados con el uso de aulas virtuales y gestión de la información a una muestra representativa de 30 estudiantes. Con base en los hallazgos del estudio realizado en la Institución Educativa "Daniel Alcides Carrión" del Distrito de Chaupimarca, Pasco, se determinó que existe una correlación significativa entre la utilización de las aulas virtuales y el manejo efectivo de la información. Esta conclusión fue respaldada por un coeficiente de probabilidad de 0,608, que es mayor que 0. Las palabras clave asociadas a este estudio son aula virtual y gestión de la información en el campo de la ciencia y la tecnología.

2.2. Bases Teóricas - Científicas

2.2.1. Entornos virtuales de aprendizaje

En el panorama educativo contemporáneo, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) han emergido como una herramienta fundamental que ha transformado radicalmente la forma en que se enseña y se aprende. Anderson (2008) destaca que los EVAs son plataformas en línea diseñadas para facilitar la interacción y el acceso a recursos educativos a través de la tecnología digital. Estos

entornos permiten a educadores y alumnos participar en experiencias de aprendizaje más flexibles, personalizadas y colaborativas.

La adopción masiva de los entornos virtuales de aprendizaje se ha acelerado con el advenimiento de las tecnologías de la información y la comunicación. En este sentido, Siemens (2005) introduce el concepto de "conectivismo", una teoría de aprendizaje que destaca la importancia de la conectividad digital y la participación activa en redes en línea. Los EVAs encarnan esta filosofía al proporcionar un espacio virtual donde los alumnos pueden acceder a recursos, colaborar con otros y construir su conocimiento a través de la interconexión digital.

La flexibilidad es una característica distintiva de los EVAs, permitiendo a los estudiantes acceder a contenidos educativos en cualquier momento y lugar. Garrison y Kanuka (2004) señalan que esta flexibilidad temporal y espacial ha llevado a un cambio en el paradigma educativo, alejándose de la estructura tradicional de las aulas físicas. Los EVAs abren la puerta a modalidades de aprendizaje sincrónico y asincrónico, proporcionando oportunidades para adaptar la educación a las necesidades individuales de los alumnos.

La interactividad es otro aspecto clave de los entornos virtuales de aprendizaje. Jonassen (1991) destaca la importancia de la interacción activa para el Área de educación para el trabajo. Los EVAs ofrecen una variedad de herramientas interactivas, como foros de discusión, videoconferencias y simulaciones, que fomentan la participación de los alumnos y facilitan la construcción colectiva del conocimiento.

Es crucial reconocer que los entornos virtuales de aprendizaje no solo afectan la experiencia del alumno, sino que también transforman el papel del educador. Bates (2019) destaca que los educadores en entornos virtuales deben

desempeñar roles más diversos, actuando como facilitadores, diseñadores de contenido y guías de aprendizaje. Esta transición hacia un modelo más orientado al estudiante destaca la necesidad de desarrollar habilidades pedagógicas específicas para el entorno digital.

Los entornos virtuales de aprendizaje representan una revolución en la forma en que concebimos y practicamos la educación. Estas plataformas no solo ofrecen flexibilidad y accesibilidad, sino que también transforman la naturaleza de la interacción educativa. La continua evolución de los EVAs plantea desafíos y oportunidades, destacando la importancia de la investigación y la formación continua para aprovechar al máximo su potencial educativo.

2.2.2. Características de los entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje se han convertido en componentes esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje en la era moderna, proporcionando una gama de funcionalidades destinadas a mejorar la experiencia educativa. Según Johnson, Adams y Cummins (2012), no se puede subestimar la importancia del diseño intuitivo y la navegación fácil de usar en estas plataformas. Al garantizar la facilidad de uso, estas plataformas no solo eliminan los obstáculos de acceso, sino que también permiten a los estudiantes y educadores concentrarse en el contenido educativo, sin interrupciones innecesarias.

La dinámica del aprendizaje en línea ha experimentado una transformación significativa gracias a los elementos cruciales de la interactividad y la colaboración (Garrison & Cleveland-Innes, 2005). Mediante el uso de herramientas como salas de chat y foros de discusión, los estudiantes pueden participar y contribuir activamente, fomentando el desarrollo colectivo del conocimiento. Este enfoque colaborativo no sólo mejora la participación de los estudiantes sino que también

significa la progresión de las plataformas virtuales hacia espacios más orientados socialmente.

Según Brown (2021), el enriquecimiento de la experiencia de aprendizaje depende en gran medida de la presencia de diversos recursos educativos y la incorporación de elementos multimedia. Al integrar videos, simulaciones y presentaciones multimedia, no solo la entrega de contenido se vuelve más variada, sino que también se adapta a varios estilos de aprendizaje, lo que en última instancia mejora la accesibilidad y la participación de una amplia gama de estudiantes.

La mejora continua del aprendizaje está directamente influenciada por dos factores clave: la retroalimentación inmediata y la evaluación formativa (Gikandi, Morrow y Davis, 2011). Los estudiantes pueden participar en la autorreflexión y mejorar su comprensión mediante el uso de herramientas de evaluación en línea y la revisión de las tareas.

Siemens (2005) destaca la creciente importancia de la personalización en las plataformas virtuales cuando se trata de aprendizaje. La capacidad de personalizar rutas de aprendizaje, sugerir recursos específicos y utilizar análisis de aprendizaje para comprender los requisitos individuales de los estudiantes contribuyen a una experiencia de aprendizaje más personalizada y eficiente.

El diseño de plataformas virtuales educativas requiere una cuidadosa consideración de la seguridad y la privacidad, como destacan Johnson et al. (2012). Es imperativo incorporar fuertes medidas de seguridad y cumplir con las regulaciones de privacidad para salvaguardar la información de los estudiantes y mantener la integridad de las plataformas.

Para mejorar el proceso de aprendizaje, los entornos virtuales de aprendizaje están equipados con características que priorizan la accesibilidad, la interactividad y la personalización. Es imperativo lograr un equilibrio armonioso entre los avances tecnológicos y los requisitos pedagógicos a medida que estas características continúan evolucionando.

Los sistemas informáticos conocidos como entornos virtuales de aprendizaje (VLE) permiten el establecimiento de entornos virtuales de aprendizaje (VLE). Estas plataformas dinámicas proporcionan una variedad de herramientas y recursos que mejoran enormemente la experiencia de enseñanza y aprendizaje remotos. Abarcan características como gestión de contenidos, comunicación fluida entre los participantes, evaluación integral de los resultados del aprendizaje y más.

Las plataformas virtuales de educación (PVE) son un recurso cada vez más utilizado en el ámbito educativo debido a sus numerosas ventajas. Una de las características más importantes de las PVE es la gestión de contenidos educativos. A través de estas plataformas, los docentes pueden crear, gestionar, almacenar, organizar y distribuir contenidos de forma eficiente. Además, los materiales educativos pueden ser actualizados y modificados en tiempo real, lo que permite una mayor flexibilidad y adaptación a las necesidades de los participantes.

Otra característica importante de las PVE es la comunicación. Estas plataformas proporcionan herramientas de comunicación, como foros, chats, correo electrónico, etc., que permiten a los participantes interactuar entre sí y con los docentes. La comunicación es esencial para el aprendizaje colaborativo y el intercambio de conocimientos. Además, las herramientas de comunicación en las PVE fomentan la participación de los estudiantes y la resolución de problemas en grupo.

Las herramientas de evaluación también son una característica fundamental de las PVE. Los docentes pueden utilizar cuestionarios, exámenes, etc., para evaluar el aprendizaje de los participantes. Estas herramientas son útiles para garantizar que los participantes logren los objetivos de aprendizaje. Además, las PVE permiten el seguimiento individualizado del progreso de cada estudiante, lo que facilita la identificación de posibles problemas y la implementación de estrategias de mejora.

2.2.3. Plataformas virtuales educativas utilizadas en la investigación

Las plataformas virtuales educativas son herramientas tecnológicas diseñadas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno digital. Estas plataformas han ganado una gran relevancia en la educación a distancia y en modalidades semipresenciales, ya que permiten flexibilizar y enriquecer el proceso educativo mediante el uso de tecnologías digitales (Dziuban et al., 2018).

- ***Canvas*** es una plataforma de gestión de aprendizaje (LMS) desarrollada por la empresa Instructure. Cuenta con una interfaz intuitiva y moderna, además de ofrecer herramientas de comunicación, gestión de tareas y evaluaciones, y la posibilidad de integrar contenido multimedia (Instructure, 2023).
- ***Google Classroom***, por su parte, es una plataforma virtual educativa desarrollada por Google como parte de su suite de herramientas G Suite for Education. Destacan su sencilla interfaz integrada con otras herramientas de Google, la creación y distribución de tareas, y la gestión de calificaciones y retroalimentación en línea (Google, 2023).
- ***Edmodo*** es una plataforma de aprendizaje social diseñada para fomentar la colaboración y la interacción en entornos educativos. Su interfaz es similar a las redes sociales, permitiendo la creación de grupos y comunidades,

herramientas de comunicación y la gestión de tareas y evaluaciones (Edmodo, 2023).

Estas plataformas virtuales educativas ofrecen diferentes enfoques y características específicas, pero todas tienen como objetivo principal facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentar la colaboración y brindar un entorno virtual organizado y enriquecido con recursos digitales (Means et al., 2014).

2.2.4. Área de educación para el trabajo

El área de educación para el trabajo tiene como objetivo fundamental preparar a los estudiantes para su inserción laboral y desarrollo profesional. Según Jacobs y Park (2018), esta área busca "equipar a los estudiantes con las habilidades, conocimientos y actitudes necesarias para tener éxito en el mundo del trabajo y la vida adulta" (p. 125). Implica un enfoque integral que combina la formación técnica con el desarrollo de competencias transversales y la orientación vocacional.

Uno de los aspectos clave es el desarrollo de competencias técnicas específicas relacionadas con diversos campos ocupacionales, tales como mecánica, electricidad, cocina, cosmetología, informática, entre otros. Esta formación técnico-productiva les permite a los estudiantes adquirir destrezas prácticas y conocimientos especializados que son demandados en el mercado laboral (Hooker, 2019).

Además, el área de educación para el trabajo enfatiza el desarrollo de habilidades blandas o socioemocionales, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la ética laboral. Estas competencias son fundamentales para el desempeño exitoso en cualquier entorno de trabajo y contribuyen a la empleabilidad de los jóvenes (Lippman et al., 2015).

Otro componente esencial es la orientación vocacional y profesional, que ayuda a los estudiantes a explorar sus intereses, habilidades y valores para tomar decisiones informadas sobre su futuro profesional. Este proceso de autoconocimiento y exploración de opciones laborales es fundamental para una elección vocacional acertada (Gysbers y Henderson, 2012).

Finalmente, el área de educación para el trabajo también promueve el emprendimiento, brindando formación en gestión de negocios y desarrollo de ideas empresariales. Esto fomenta el autoempleo y la creación de oportunidades laborales, lo cual es fundamental en un entorno económico cambiante (Lackéus, 2015).

El área de educación para el trabajo es un componente esencial del currículo educativo, ya que prepara a los estudiantes para su inserción laboral, desarrollando competencias técnicas, habilidades blandas, orientación vocacional y capacidades emprendedoras.

El Área de Educación para el Trabajo (EPT) se ha convertido en un componente fundamental de la educación integral en diversos países, incluyendo Perú. Su objetivo principal es preparar a los estudiantes para insertarse de manera exitosa en el mercado laboral, ya sea como trabajadores dependientes o emprendedores.

La EPT se caracteriza por su enfoque práctico y experiencial, donde los estudiantes desarrollan competencias laborales y actitudes emprendedoras a través de proyectos de aprendizaje, talleres, simulaciones y experiencias en entornos reales de trabajo. Esta metodología permite a los estudiantes adquirir habilidades técnicas y blandas que son altamente valoradas por las empresas, tales como:

- Comunicación efectiva

- Trabajo en equipo
- Resolución de problemas
- Pensamiento crítico
- Creatividad
- Adaptabilidad
- Responsabilidad
- Compromiso
- Ética profesional

La importancia del Área de Educación para el Trabajo ha sido ampliamente reconocida por diversos organismos internacionales, como la UNESCO y la OIT. En el caso de Perú, el Ministerio de Educación ha establecido el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), donde se define el Área de EPT como un componente curricular obligatorio para todos los estudiantes de secundaria.

2.2.5. Importancia del Área de Educación para el Trabajo

La implementación del Área de EPT ha generado diversos beneficios para los estudiantes, el sistema educativo y la sociedad en general. Entre los principales beneficios se pueden destacar:

- Mejor preparación para el mercado laboral: Los estudiantes que egresan de la educación secundaria con una sólida formación en EPT están mejor preparados para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual, caracterizado por su dinamismo y competitividad.
- Mayor empleabilidad: Diversos estudios han demostrado que los estudiantes que han participado en programas de EPT tienen una mayor tasa de empleabilidad que aquellos que no lo han hecho.

- Reducción del desempleo juvenil: La EPT puede contribuir a reducir el desempleo juvenil, uno de los principales problemas sociales que enfrentan muchos países.
- Promoción del emprendimiento: El Área de EPT fomenta el desarrollo de habilidades emprendedoras en los estudiantes, lo que puede contribuir a la creación de nuevos negocios y el crecimiento económico.
- Fortalecimiento de la educación integral: La EPT complementa la formación académica tradicional, proporcionando a los estudiantes una visión más completa del mundo del trabajo y las habilidades necesarias para tener éxito en la vida.

2.2.6. Características del área de educación para el trabajo

El Área de Educación para el Trabajo (EPT) se ha convertido en un componente fundamental de la educación integral en diversos países, incluyendo Perú. Su enfoque innovador la diferencia de otras áreas curriculares, posicionándola como una herramienta clave para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral actual.

Entre las principales características del Área de Educación para el Trabajo se destacan:

1. Enfoque práctico y experiencial: La EPT se caracteriza por su metodología activa y participativa, donde los estudiantes adquieren conocimientos, habilidades y actitudes a través de la experiencia práctica. Esto se logra mediante la implementación de diversas estrategias pedagógicas, como:
 - Proyectos de aprendizaje: Los estudiantes trabajan en proyectos reales que les permiten aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones concretas.

- Simulaciones: Se recrean escenarios laborales reales para que los estudiantes puedan practicar sus habilidades y desarrollar su capacidad de resolución de problemas.
 - Talleres: Se imparten talleres especializados en diferentes áreas del conocimiento técnico y práctico, como carpintería, electricidad, informática, etc.
 - Experiencias en entornos reales de trabajo: Los estudiantes realizan pasantías y visitas a empresas para observar y participar en el desarrollo de actividades laborales reales.
2. Desarrollo de competencias transversales y específicas: La EPT no solo se enfoca en la adquisición de conocimientos técnicos, sino también en el desarrollo de competencias transversales que son altamente valoradas por las empresas, tales como:
- Comunicación efectiva
 - Trabajo en equipo
 - Resolución de problemas
 - Pensamiento crítico
 - Creatividad
 - Adaptabilidad
 - Responsabilidad
 - Compromiso
 - Ética profesional

Además, la EPT también promueve el desarrollo de competencias específicas relacionadas con diferentes áreas ocupacionales, como:

- Habilidades técnicas: Manejo de herramientas, maquinaria y equipos.

- Procesos productivos: Conocimiento de los diferentes pasos involucrados en la elaboración de un producto o servicio.
 - Normas de seguridad: Aplicación de las normas de seguridad e higiene en el trabajo.
 - Emprendimiento: Desarrollo de habilidades para la creación y gestión de negocios.
3. Vinculación con el sector productivo: La EPT se caracteriza por su estrecha vinculación con el sector productivo, lo que permite a los estudiantes conocer las demandas del mercado laboral y adaptar sus competencias a las necesidades reales de las empresas. Esta vinculación se logra a través de diversas estrategias, como:
- Convenios con empresas: Se establecen convenios con empresas para realizar pasantías, visitas y proyectos de aprendizaje.
 - Participación del sector productivo en el diseño curricular: Los representantes del sector productivo participan en el diseño del currículo del Área de EPT, asegurando que este se ajuste a las necesidades del mercado laboral.
 - Asesoría y acompañamiento de profesionales del sector productivo: Los estudiantes reciben asesoría y acompañamiento de profesionales del sector productivo durante su proceso de aprendizaje.
4. Promoción de la cultura emprendedora: La EPT fomenta el desarrollo de habilidades emprendedoras en los estudiantes, lo que les permite generar sus propias oportunidades de empleo y contribuir al desarrollo económico de su comunidad. Esto se logra a través de diversas actividades, como:

- Talleres de emprendimiento: Se imparten talleres donde los estudiantes aprenden a identificar oportunidades de negocio, desarrollar planes de negocio y gestionar proyectos emprendedores.
 - Concursos y premios de emprendimiento: Se organizan concursos y premios para premiar las mejores ideas de negocio y proyectos emprendedores desarrollados por los estudiantes.
 - Incubadoras de empresas: Se crean incubadoras de empresas para brindar apoyo y acompañamiento a los estudiantes que deseen iniciar sus propios negocios.
5. Evaluación continua y formativa: La evaluación en el Área de EPT es continua y formativa, lo que permite a los estudiantes monitorear su progreso y recibir retroalimentación constante para mejorar su aprendizaje. Esta evaluación se realiza a través de diversas herramientas, como:
- Autoevaluación: Los estudiantes evalúan su propio aprendizaje.
 - Coevaluación: Los estudiantes se evalúan entre sí.
 - Heteroevaluación: El docente evalúa el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.7. Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Tomar un concepto creativo y transformarlo en acción es la esencia del emprendimiento estudiantil. Este proceso implica la utilización eficiente y efectiva de recursos, tareas y técnicas para lograr objetivos individuales o colectivos y abordar necesidades insatisfechas o problemas económicos y sociales. Los esfuerzos colaborativos son cruciales a medida que los estudiantes trabajan juntos para idear soluciones alternativas para los desafíos que encuentran en su entorno. Validan sus ideas con usuarios potenciales y seleccionan cuidadosamente la opción más relevante y viable. A partir de ahí, diseñan una estrategia que describe los

recursos y tareas necesarios, aplican habilidades técnicas para producir o proporcionar el bien o servicio previsto y evalúan tanto los procesos como los resultados para impulsar la mejora y la innovación continuas. A lo largo de este viaje, los estudiantes mantienen estándares éticos, demuestran iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

La combinación de las siguientes capacidades es esencial para demostrar este nivel de competencia:

- ***Crea propuestas de valor:*** Desarrollar propuestas de valor generando soluciones inventivas y originales en forma de un producto o servicio que aborde una necesidad insatisfecha o un problema social dentro de su contexto. Evaluar la importancia de estas alternativas de solución validándolas con el público objetivo y evaluar su viabilidad en base a criterios específicos. Finalmente, diseñe una estrategia para implementar la solución elegida estableciendo objetivos, definiendo metas y asignando recursos y tareas en consecuencia.
- ***Aplica habilidades técnicas:*** Aplicar experiencia técnica implica utilizar herramientas, maquinaria o programas de software, así como diseñar métodos y estrategias para llevar a cabo los procesos de producción o prestación de servicios de un producto. Esto implica la selección e integración de estas herramientas, métodos o técnicas en función de requisitos específicos, garantizando al mismo tiempo el cumplimiento de estándares de calidad y eficiencia.
- ***Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:*** La colaboración es la clave para alcanzar objetivos y metas. Implica combinar esfuerzos individuales para alcanzar un objetivo compartido, estructurar el trabajo en

equipo en función de las diversas habilidades que cada miembro aporta y asumir la responsabilidad de los roles y tareas asignados con la máxima eficacia y eficiencia. Además, implica reflexionar sobre las experiencias laborales personales y de los miembros del equipo para fomentar un ambiente positivo, mostrar paciencia ante los desafíos, adoptar diferentes perspectivas y encontrar puntos en común en ideas.

- ***Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:*** La evaluación del proyecto de emprendimiento se centra en evaluar el grado en que se lograron las modificaciones previstas para abordar el problema o requisito identificado a través de los resultados parciales o finales. La información recopilada durante este proceso de evaluación se utiliza para tomar decisiones informadas e implementar mejoras en el diseño del proyecto. Además, se realiza un análisis para determinar los posibles efectos sobre el medio ambiente y la sociedad, y desarrollar estrategias que aseguren la sostenibilidad del proyecto en el largo plazo.

2.2.8. Competencia Transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”

En el mundo actual, la capacidad de explorar diversos ámbitos culturales, sociales, científicos y profesionales se ha vuelto fácilmente accesible. Esta característica es emblemática de una sociedad globalizada donde todas las comunidades humanas establecen conexiones y dependen unas de otras. El avance de las tecnologías de la información y las comunicaciones ha jugado un papel importante para permitir este fenómeno, particularmente a través de plataformas virtuales que facilitan las interacciones y la comunicación. Esto es evidente en diversas actividades educativas, como visitas virtuales a museos que permiten a las

personas profundizar en épocas pasadas, simulaciones interactivas que mejoran la comprensión de los fenómenos naturales a través de la narración y la capacidad de asociar sonidos con imágenes y recibir retroalimentación inmediata. Además, los videojuegos se pueden utilizar para fomentar asociaciones entre animales y sus atributos únicos, entre muchas otras posibilidades.

Las TIC ofrecen una gama de posibilidades, incluida la oportunidad para que personas con necesidades diferentes o especiales accedan a entornos virtuales. Estos entornos permiten la expresión, la comunicación y la interacción, promoviendo la igualdad y la inclusión. Definimos entornos virtuales como espacios u objetos creados utilizando tecnologías de la información y la comunicación. Estos entornos son interactivos, permitiendo la comunicación con el usuario, virtualizados, presentando representaciones de la realidad, ubicuos, accesibles desde cualquier lugar con o sin conexión a Internet, e híbridos, integrando diversos medios y tecnologías de comunicación. Ejemplos de entornos virtuales incluyen foros virtuales, aulas virtuales, interfaces de escritura braille en computadoras, aplicaciones de mensajería en teléfonos celulares, paneles interactivos y consolas de videojuegos. Las personas pretenden utilizar entornos virtuales en su vida personal, profesional, social y cultural. Es crucial que las personas puedan acceder a estos entornos de manera ética y responsable, especialmente dentro de las instituciones educativas que aprovechan las tecnologías de la información y la comunicación.

En Educación Secundaria, es deber del profesorado de grado fomentar y evaluar la adquisición de esta habilidad por parte de los estudiantes en todas las materias. El logro del Perfil de Graduación de los estudiantes de Educación Básica se puede mejorar cultivando una gama de competencias. El modelo de “Uso de las

TIC” fomenta y agiliza el crecimiento de los estudiantes en la habilidad transversal de “Navegación en entornos virtuales creados por las TIC”.

El proceso implica que los estudiantes interactúen activamente con entornos virtuales, interpretándolos y mejorándolos a medida que desarrollan actividades de aprendizaje y prácticas sociales. Esto incluye realizar búsquedas exhaustivas, seleccionar y evaluar información, así como modificar y crear materiales digitales. Los estudiantes también se comunican y participan en comunidades virtuales, mientras adaptan sistemáticamente los entornos virtuales para satisfacer sus necesidades e intereses individuales.

La capacidad del estudiante para combinar las siguientes capacidades es parte integral de su competencia:

- La personalización de entornos virtuales implica modificar los aspectos visuales y funcionales para alinearlos con actividades, valores, cultura y personalidad.
- El manejo eficaz de la información del entorno virtual implica la organización y sistematización ética y relevante de diversos tipos y niveles de información, considerando su importancia para las propias actividades.
- Participar en entornos virtuales implica la coordinación y comprensión de las interacciones con otros, con el objetivo de participar colaborativamente en actividades y establecer conexiones significativas que se alineen con la edad, los valores y el contexto sociocultural.
- Generar entidades virtuales en diversos formatos: se trata de construir sustancias digitales para diversos fines. Surge de un proceso continuo de mejoras y aportes derivados tanto de entornos educativos como de experiencias cotidianas.

2.2.9. Competencia transversal “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”

En nuestra sociedad actual, la información y el conocimiento están en constante estado de cambio. Los estudiantes están completamente inmersos en esta sociedad y son bombardeados con grandes cantidades de información a través de diversos medios, tanto físicos como virtuales. En consecuencia, es imperativo que los individuos cultiven la capacidad de reconocer la importancia de qué, cómo y por qué deben adquirir conocimientos. Por lo tanto, el objetivo de la educación formal es dotar a los estudiantes de las habilidades para aprender de forma independiente y autónoma, utilizando sus propios recursos e implementando estrategias para afrontar eficazmente cualquier tarea o situación determinada. Este enfoque no sólo facilita la adquisición de otras habilidades esenciales sino que también amplifica su desarrollo.

Para alcanzar el Perfil de Graduación de los estudiantes de Educación Básica, es necesario cultivar una serie de habilidades. El cultivo de la competencia "Gestiona su aprendizaje de forma autónoma" se facilita y fomenta mediante la implementación de un enfoque metacognitivo y autorregulado.

Al ser consciente del proceso de aprendizaje, el estudiante adquiere la capacidad de participar activamente en él. Esta autonomía les permite organizar y ejecutar tareas de forma estructurada y metódica, evaluar su propio progreso y desafíos y hacerse cargo gradualmente de gestionar su propio viaje de aprendizaje.

La combinación de las siguientes capacidades es esencial para demostrar este nivel de competencia:

- El proceso de establecer objetivos de aprendizaje implica reconocer y comprender los conocimientos y habilidades necesarios para resolver una tarea específica. También implica identificar los recursos disponibles y determinar si

son suficientes para realizar la tarea. Al evaluar estos factores, se pueden establecer objetivos alcanzables.

- Para lograr sus objetivos de aprendizaje, es fundamental elaborar estrategias y planificar sus acciones. Esto implica considerar el panorama más amplio y los componentes individuales de su organización, así como determinar los pasos necesarios para garantizar la eficiencia y establecer mecanismos que faciliten el logro de sus objetivos de aprendizaje.
- A lo largo del proceso de aprendizaje, es fundamental monitorear y adaptar continuamente su desempeño. Esto implica seguir de cerca tu progreso en relación con los objetivos de aprendizaje que te has marcado, demostrando seguridad en ti mismo y capacidad de autorregulación. Es fundamental evaluar si las acciones que has elegido y sus correspondientes planes son el medio más eficaz para alcanzar tus objetivos de aprendizaje. Esto requiere una actitud proactiva y la disposición a realizar las modificaciones necesarias en sus acciones de manera oportuna, todo con el objetivo de lograr los resultados deseados.

2.3. Definición de Términos Básicos

- ***Aprendizaje:*** En el contexto académico, el aprendizaje se refiere al proceso mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades y actitudes a través de la experiencia, la instrucción, el estudio y la reflexión. Según Ausubel (1968), el aprendizaje significativo ocurre cuando el nuevo conocimiento se relaciona de manera relevante con la estructura cognitiva previa del estudiante.
- ***Autonomía:*** La autonomía en el ámbito educativo se refiere a la capacidad de los estudiantes para dirigir y regular su propio proceso de aprendizaje,

tomando decisiones informadas y responsables sobre cómo, cuándo y qué aprender. Según Deci y Ryan (2002), la autonomía es una de las tres necesidades psicológicas básicas que influyen en la motivación intrínseca del individuo.

- **Blackboard:** es una plataforma de aprendizaje en línea utilizada por instituciones educativas de todo el mundo para administrar cursos, distribuir contenido, interactuar con los estudiantes y facilitar la evaluación. Según Blackboard Inc. (2021), la plataforma ofrece una amplia gama de herramientas y funciones diseñadas para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje tanto en entornos presenciales como virtuales.
- **Brecha digital:** se refiere a las disparidades socioeconómicas y tecnológicas que existen en el acceso, la capacidad y el uso efectivo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Según Warschauer (2003), la brecha digital puede ampliar las desigualdades en el acceso a la educación, el empleo y otros recursos importantes para el desarrollo personal y profesional.
- **Canvas:** es una plataforma de gestión del aprendizaje (LMS) utilizada por instituciones educativas para crear, distribuir y gestionar cursos en línea y presenciales. Según Instructure Inc. (2021), Canvas ofrece herramientas intuitivas y personalizables que permiten a educadores y estudiantes colaborar de manera efectiva y participativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Colaboración:** en el contexto educativo se refiere a la interacción entre estudiantes, profesores y otros actores para alcanzar objetivos comunes, compartir conocimientos y experiencias, y resolver problemas de manera conjunta. Según Johnson y Johnson (2009), la colaboración promueve el

aprendizaje activo, el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de un sentido de comunidad en el aula.

- ***Coursera:*** Coursera es una plataforma de educación en línea que ofrece cursos, programas especializados, certificaciones y títulos universitarios en una variedad de disciplinas, impartidos por instituciones académicas y expertos de renombre internacional. Fundada por Ng y Koller en 2012, Coursera ha democratizado el acceso a la educación superior y el desarrollo profesional en todo el mundo.
- ***Covid-19:*** Causado por el virus SARS-CoV-2, es una enfermedad infecciosa que ha tenido un impacto global sin precedentes en la salud pública, la economía y la educación desde su brote inicial en diciembre de 2019. La pandemia de Covid-19 ha generado importantes desafíos y cambios en la forma en que se enseña, aprende y se llevan a cabo las actividades educativas en todo el mundo (WHO, 2020).
- ***edX:*** es una plataforma de aprendizaje en línea fundada por la Universidad de Harvard y el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) en 2012. Ofrece una amplia gama de cursos en línea gratuitos y de pago, así como programas de certificación y títulos universitarios en colaboración con instituciones académicas de todo el mundo.
- ***Era digital:*** se refiere al período histórico caracterizado por la creciente digitalización de la sociedad, la economía y la cultura, impulsada por avances tecnológicos en áreas como la informática, las comunicaciones y la robótica. Según Castells (2010), la era digital ha transformado profundamente la forma en que vivimos, trabajamos, nos comunicamos y aprendemos.

- ***Evaluación formativa:*** se refiere a la recopilación continua de información sobre el progreso y el desempeño de los estudiantes con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Black y Wiliam (1998), la evaluación formativa se centra en proporcionar retroalimentación oportuna y específica que guíe a los estudiantes hacia el logro de los objetivos de aprendizaje.
- ***Google Meet:*** es una plataforma de videoconferencia desarrollada por Google que permite a usuarios individuales y organizaciones realizar reuniones virtuales, conferencias en línea y clases remotas. Integra funciones como videollamadas, chat en tiempo real, compartición de pantalla y colaboración en documentos.
- ***Integración:*** En el contexto educativo, la integración se refiere al proceso de incorporar de manera efectiva las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza y el aprendizaje para mejorar la calidad y la relevancia de la educación. Según Mishra y Koehler (2006), la integración exitosa de las TIC requiere una combinación equilibrada de conocimientos pedagógicos, tecnológicos y de contenido.
- ***Interacción:*** en el ámbito educativo se refiere a las relaciones dinámicas y significativas que se establecen entre estudiantes, profesores y contenido de aprendizaje durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Moore (1989), la interacción es un elemento fundamental en el diseño de entornos de aprendizaje efectivos, ya que facilita la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.
- ***Khan Academy:*** es una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece una amplia variedad de recursos educativos gratuitos, incluyendo lecciones en

video, ejercicios interactivos y herramientas de práctica, en áreas como matemáticas, ciencias, humanidades y más. Fundada por Salman Khan en 2008, Khan Academy se ha convertido en una fuente popular de educación accesible y personalizada a nivel mundial.

- **Microsoft Teams:** es una plataforma de colaboración en línea desarrollada por Microsoft que permite a equipos y organizaciones comunicarse, colaborar y compartir recursos de manera eficiente. Ofrece funciones como chat, videoconferencias, almacenamiento en la nube y la integración con otras aplicaciones de Microsoft Office.
- **Moodle:** es un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) de código abierto ampliamente utilizado por instituciones educativas para crear, administrar y distribuir cursos en línea y presenciales. Según Moodle Pty Ltd. (2021), Moodle ofrece una plataforma flexible y personalizable que permite a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje adaptadas a las necesidades de sus estudiantes.
- **Pandemia:** es una enfermedad epidémica que se propaga rápidamente a través de múltiples regiones geográficas y afecta a una gran cantidad de personas. La pandemia de Covid-19, declarada por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en marzo de 2020, ha tenido un impacto significativo en la salud pública, la economía y la sociedad a nivel mundial (WHO, 2020).
- **Participación:** en el contexto educativo se refiere al grado en que los estudiantes se involucran activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, contribuyendo con ideas, preguntas, respuestas y comentarios. Según Fredricks et al. (2004), la participación es un predictor importante del compromiso, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

- **Plataforma:** En el ámbito educativo, una plataforma se refiere a un sistema tecnológico que proporciona herramientas y recursos para facilitar la enseñanza, el aprendizaje, la colaboración y la gestión académica. Las plataformas pueden incluir sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), redes sociales, herramientas de videoconferencia y otras aplicaciones diseñadas para apoyar el proceso educativo.
- **Retroalimentación:** en el contexto educativo se refiere a la información que se proporciona a los estudiantes sobre su desempeño, con el fin de guiar y mejorar su aprendizaje. Según Hattie y Timperley (2007), la retroalimentación efectiva es específica, oportuna y orientada hacia metas, y puede tener un impacto significativo en el logro académico de los estudiantes.
- **Virtual:** se refiere a una experiencia o entidad que existe o se lleva a cabo principalmente en un entorno digital o en línea, en lugar de en el mundo físico. En el ámbito educativo, la enseñanza y el aprendizaje virtuales implican el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para facilitar la interacción y el intercambio de conocimientos entre estudiantes y profesores, independientemente de la ubicación física.
- **Zoom:** es una plataforma de videoconferencia en línea que permite a individuos y organizaciones realizar reuniones virtuales, clases remotas, seminarios web y otros eventos en línea. Con funciones como videollamadas grupales, chat en tiempo real y compartición de pantalla, Zoom se ha convertido en una herramienta popular para la comunicación y la colaboración en entornos educativos y empresariales.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General.

Los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

2.4.2. Hipótesis Específicas.

- a) Los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
- b) Los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
- c) Los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

2.5. Identificación de Variables

2.5.1. Variable Independiente

Entornos virtuales de aprendizaje

2.5.2. Variable dependiente

Área de educación para el trabajo

2.6. Definición Operacional de Variables e Indicadores

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: Entornos virtuales de aprendizaje	- Plataforma de gestión de aprendizaje Canvas - Plataforma virtual educativa Google Classroom - Plataforma de aprendizaje social Edmodo	- Interfaz intuitiva y moderna,
		- Herramientas de comunicación, Gestión de tareas
		- Evaluaciones
		- Contenido multimedia
		- Interfaz integrada
		- Creación y distribución de tareas
		- Gestión de calificaciones
		- Retroalimentación en línea
		- Colaboración
		- Interacción en entornos educativos.
Variable dependiente: Área de educación para el trabajo	- Gestión proyectos	- Interfaz es similar a las redes sociales.
		- Creación de grupos y comunidades,
		- Comunicación.
		- Gestión de tareas y evaluaciones.
		- Crea propuestas de valor.
		- Aplica habilidades técnicas.
		- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.

-
- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.
 - Aprovechamiento de las TIC
 - La personalización de entornos virtuales.
 - El manejo eficaz de la información.
 - Participar en entornos virtuales
 - Genera entidades virtuales.
 - Gestión de su aprendizaje
 - El proceso de establecer objetivos de aprendizaje
 - Para lograr sus objetivos de aprendizaje.
 - A lo largo del proceso de aprendizaje.
-

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es aplicada según Valderrama (2013), la investigación aplicada es una herramienta fundamental para el desarrollo de soluciones prácticas a los problemas cotidianos. Esta metodología de investigación se enfoca en la aplicación de los resultados obtenidos en la investigación para resolver problemas específicos en la vida real.

La investigación aplicada es un enfoque práctico que se enfoca en la implementación de soluciones en el mundo real. A diferencia de la investigación teórica, la investigación aplicada busca solucionar problemas concretos y mejorar la calidad de vida de las personas. Los resultados obtenidos en la investigación aplicada son aplicables en la práctica y pueden ser utilizados para mejorar procesos, productos o servicios.

3.2. Nivel de Investigación

El nivel de investigación es explicativo de acuerdo con Hernández et al. (2006), el nivel explicativo se refiere al grado de profundidad en el que se analizan

los fenómenos o variables en una investigación, se busca determinar la relación de causa y efecto entre dos o más variables, lo que implica la manipulación de una variable para determinar su efecto en otra. Es importante tener en cuenta el nivel explicativo en la investigación, ya que esto permitirá establecer el grado de certeza en las conclusiones que se obtengan.

3.3. Métodos de Investigación

El método de la investigación es hipotético deductivo según Hernández et al. (2006), el método hipotético-deductivo es una herramienta fundamental en la investigación científica. Este método se basa en la formulación de hipótesis, las cuales son sometidas a pruebas empíricas para determinar su validez. Si los resultados de las pruebas son consistentes con la hipótesis, se considera que la hipótesis es verdadera. Si los resultados no son consistentes con la hipótesis, se descarta y se formula una nueva hipótesis.

El método hipotético-deductivo es utilizado en diversas áreas de la ciencia, como la física, la química, la biología y la psicología. En la física, por ejemplo, se utilizan hipótesis para explicar fenómenos naturales y se realizan experimentos para comprobar su veracidad. En la biología, se formulan hipótesis para explicar la evolución de las especies y se realizan estudios para evaluar su validez.

3.4. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación fue preexperimental según Hernández et al. (2006), definen el diseño pre-experimental como una metodología de investigación que se utiliza en estudios exploratorios o en aquellos en los que se busca establecer una relación causa-efecto entre dos o más variables. Este tipo de diseño se caracteriza por no contar con un grupo control y por lo tanto, no se pueden

establecer conclusiones definitivas acerca de la causalidad de los resultados obtenidos. Es importante mencionar que este diseño es utilizado con mayor frecuencia en estudios en los que no es posible realizar un experimento controlado debido a limitaciones éticas, económicas o de tiempo. A pesar de sus limitaciones, el diseño pre-experimental es una herramienta valiosa para obtener información preliminar acerca de una hipótesis de investigación y para guiar la planificación de estudios futuros.

3.5. Población y Muestra

3.5.1. Población

Según Hernández et al. (2006), la población se refiere al conjunto de individuos que habitan en un determinado territorio y que comparten características comunes, como su edad, género, nivel socioeconómico, entre otros aspectos. Esta definición no solo se aplica a los seres humanos, sino también a otras especies animales y vegetales que habitan en un mismo ecosistema.

La población estuvo conformada por 1089 alumnos de primero a quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión ubicado en el distrito de Chaupimarca, departamento de Pasco.

3.5.2. Muestra

De acuerdo con la investigación realizada según Hernández et al. (2006), se concluyó que la muestra y el muestreo utilizado no fue de tipo probabilístico, sino más bien de tipo intencional. Esto significa que los participantes no fueron seleccionados al azar, sino que se eligieron específicamente en función de ciertas características o criterios establecidos previamente.

Este tipo de muestreo puede ser útil en ciertos contextos, sin embargo, también puede llevar a problemas de sesgo y generalización limitada de los resultados. Por lo tanto, es importante considerar cuidadosamente el tipo de muestreo que se utiliza en una investigación y cómo puede afectar la validez y la fiabilidad de los hallazgos.

Se utilizaron los criterios del investigador para seleccionar una muestra no probabilística de 20 alumnos de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, que representan un subgrupo específico de la población.

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1. Técnica

Se utilizó la encuesta según Hernández et al. (2006), se empleó el método de encuesta. Una encuesta es una herramienta para recopilar datos sobre un fenómeno específico o un tema de investigación mediante la utilización de una muestra que represente con precisión a la población que se está estudiando. Este instrumento se administra a través de una entrevista estructurada o un cuestionario, que se entrega a los participantes incluidos en la muestra.

3.6.2. Instrumento

Se utilizó la prueba de evaluación según Hernández et al. (2006), la prueba de evaluación es una herramienta fundamental en el proceso de medición y análisis del rendimiento de los estudiantes. Esta prueba permite obtener información detallada sobre el nivel de conocimientos y habilidades de los alumnos, lo que a su vez permite a los docentes diseñar estrategias de enseñanza más efectivas y

adaptadas a las necesidades individuales de cada alumno. Estas consultas se administran de forma individual o colectiva a un grupo de personas.

En la investigación se optó por utilizar la prueba de evaluación esta ha sido ampliamente utilizada en estudios similares debido a su fiabilidad y validez. Consiste en una serie de preguntas diseñadas para medir diferentes habilidades y conocimientos en un área específica, y se ha adaptado para ser utilizada en distintos contextos y poblaciones. Además, se llevó a cabo un riguroso proceso de validación y estandarización para asegurar la calidad de los resultados obtenidos. En definitiva, la elección de esta prueba fue fundamental para poder obtener información precisa y confiable acerca de las variables en estudio.

3.7. Selección, Validación y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación

La evaluación de la validez de un instrumento (Hernández et al., 2001) se refiere al grado en que el instrumento mide efectivamente las variables previstas y produce conclusiones precisas, específicamente en lo que respecta a la competencia en el ámbito de la educación vocacional. La validez se evalúa asegurando que la prueba fue diseñada, construida y administrada de manera que capture con precisión las mediciones previstas. La validez de contenido del instrumento fue sometida a un escrutinio por parte de profesionales experimentados en el desarrollo y validación de instrumentos, así como de expertos en logística que se desempeñaron como coordinadores y profesores investigadores especializados en metodología de la Universidad del Perú.

Se enviaron expertos en validación para evaluar la eficacia de la herramienta, incluida la hoja de acción variable y el formato de preguntas y respuestas. Sus observaciones llevaron a ajustes necesarios en términos de contenido, relevancia, claridad, redacción y otros aspectos pertinentes. A través de

este proceso, los aportes y recomendaciones de estos expertos facilitaron el rediseño del instrumento de medición, determinando en última instancia su confiabilidad. Como afirman Hernández et al. (2001), la confiabilidad en un instrumento de medición se refiere a la consistencia de sus resultados cuando se aplican repetidamente al mismo sujeto u objeto (p. 243).

Al introducir los valores obtenidos en la fórmula, se obtuvo para esta investigación un coeficiente de confiabilidad de 0,86. Según la escala de Cronbach, este coeficiente significa un nivel notablemente alto de confiabilidad, confirmando la validez y aplicación consistente del instrumento diseñado a la muestra de estudio. El alfa de Cronbach, que mide la confiabilidad de una escala de medición, se calcula como el promedio de las correlaciones entre las variables dentro de la escala. El coeficiente alfa de Cronbach, que va de 0 a 1, indica el grado de concordancia entre los ítems. Cuanto más cerca esté de 1, más fuerte será el acuerdo (y viceversa). La literatura sugiere que un valor alfa de Cronbach de 0,7 es el umbral de aceptación (Merino et al., 2013).

Según Hernández Sampieri, incluso en medio de la pandemia, la herramienta se implementó exitosamente en un pequeño grupo de participantes como estudio piloto. El rango recomendado para el tamaño de la muestra piloto es del 10 al 20 por ciento de la muestra total. Garantizar la accesibilidad no es una cuestión importante, ya que es totalmente posible reclutar el número necesario de participantes para el estudio piloto. Sin embargo, vale la pena señalar que solo 8 estudiantes fueron incluidos en la encuesta con fines de validación.

3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Para el análisis y procesamiento de los datos se utilizó el software estadístico SPSS debido al carácter cuantitativo de la variable. Además, para asegurar la normalidad de los datos, se realizó el análisis estadístico de Shapiro-Wilk, ya que la variable tuvo un tamaño de muestra inferior a 50 estudiantes. En lugar de utilizar valores de variables sin procesar, se utilizaron estadísticas de correlación no paramétricas basadas en rangos.

Se realizó la implementación de estadística tanto descriptiva como inferencial. Se utilizaron estadísticas descriptivas para organizar los datos a través de tablas de frecuencia y figuras, proporcionando una descripción general completa. Además, se utilizó estadística inferencial, específicamente una prueba de Wilcoxon, para evaluar el impacto de los ambientes virtuales de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión en el ámbito de la Educación para el Trabajo durante el año 2022 en Cerro de Pasco.

3.9. Tratamiento Estadístico

Una vez recopilados los datos, se procedió a analizar la información mediante la tabulación de los resultados en una hoja de cálculo Excel. Posteriormente, se utilizó el software estadístico SPSS para procesar los datos y generar resultados descriptivos e inferenciales. Para ello, se consideró el nivel y alcance de las técnicas de instrumentación empleadas, a fin de obtener información precisa y confiable.

Asimismo, se realizó un análisis detallado de los resultados obtenidos, con el objetivo de identificar patrones y tendencias relevantes en la información recopilada. De esta manera, se logró obtener una comprensión más profunda de los datos y su posible implicación en el contexto en el que se desarrolló el estudio.

Cabe mencionar que se siguieron todos los protocolos y procedimientos necesarios para garantizar la calidad y validez de los datos obtenidos. Además, se tomaron en cuenta las limitaciones y posibles sesgos que pudieran haber afectado los resultados, a fin de evitar interpretaciones erróneas o conclusiones precipitadas.

3.10. Orientación Ética Filosófica y epistémica

En consonancia con los principios de beneficencia y no maleficencia, el estudio se realizó con el máximo respeto por la privacidad y el bienestar tanto de los estudiantes como de la institución educativa. Haciendo hincapié en el primer principio, esta investigación se acercó a los participantes con respeto, reconociendo su humanidad y la necesidad de un trato equitativo. El objetivo del estudio fue mejorar la experiencia de aprendizaje de los participantes y, mediante la utilización de los hallazgos, mejorar los métodos de enseñanza y aprendizaje para toda la comunidad. En consecuencia, este estudio ejemplificó los principios de beneficencia y no maleficencia.

Es importante señalar que la información recopilada se utilizó exclusivamente para tareas de investigación, con el compromiso de mantener la privacidad de los datos adquiridos y respetar las normas de derechos de autor de las citas y fuentes referenciadas. Además, este estudio se apegó a los lineamientos marcados tanto por la metodología UNDAC como por la APA (7ma edición).

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del Trabajo de Campo

Para recopilar información valiosa, se recopilaron y analizaron datos durante la investigación de entornos virtuales de aprendizaje en el campo de la educación relacionada con el trabajo. La siguiente sección proporciona una descripción general completa del trabajo de campo, que abarca estadísticas tanto descriptivas como inferenciales.

Durante la pandemia, hemos identificado un grupo demográfico específico de personas, incluidos estudiantes e instituciones educativas, que dependen de los entornos virtuales de aprendizaje. Para recopilar datos, elegimos cuidadosamente una muestra que represente con precisión a la población en general.

Para recopilar datos sobre la utilización de entornos virtuales de aprendizaje y la percepción de los alumnos sobre el Área de Educación para el Trabajo, establecimos las variables necesarias. Estas variables abarcaron factores como la frecuencia de interacción, la incorporación de plataformas virtuales y la percepción

general sobre la relevancia del área. Se desarrolló una prueba de evaluación antes y después de la investigación específicamente para este propósito.

Para recopilar datos cuantitativos complementarios, distribuimos la encuesta a los alumnos. Nuestro enfoque también se extiende al seguimiento de las interacciones y a la documentación de datos de participación y compromiso en entornos virtuales de aprendizaje.

Para evaluar las tendencias centrales de variables cuantitativas, como la frecuencia de uso de la plataforma y la participación en actividades, calculamos frecuencias. Para analizar el comportamiento central de estas variables se calcularon la media, la mediana y la moda.

Para comprender el rango de fluctuaciones de los datos, empleamos el cálculo de la desviación estándar. Además, realizamos pruebas de hipótesis para evaluar las afirmaciones sobre la utilización de entornos virtuales de aprendizaje y el ámbito de la educación.

Para investigar la influencia de una variable sobre la otra variable, específicamente la cantidad de tiempo que las personas dedican a utilizar diversos entornos virtuales de aprendizaje y su percepción del aspecto educativo con fines laborales, empleamos un análisis de regresión. Además, utilizamos la prueba de Spearman para comparar las medias de distintos grupos, incluidos aquellos con distintos niveles de participación en los entornos virtuales de aprendizaje.

Para mejorar la comprensión, utilizamos tablas y gráficos para mostrar los resultados. Además, analizamos los datos, enfatizando patrones y tendencias notables.

Con base en los hallazgos que hemos recopilado, ahora proporcionaremos un resumen conciso de nuestras conclusiones. Además, ofreceremos recomendaciones prácticas que se basan en la investigación que hemos realizado.

4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados

4.2.1. Resultados descriptivos

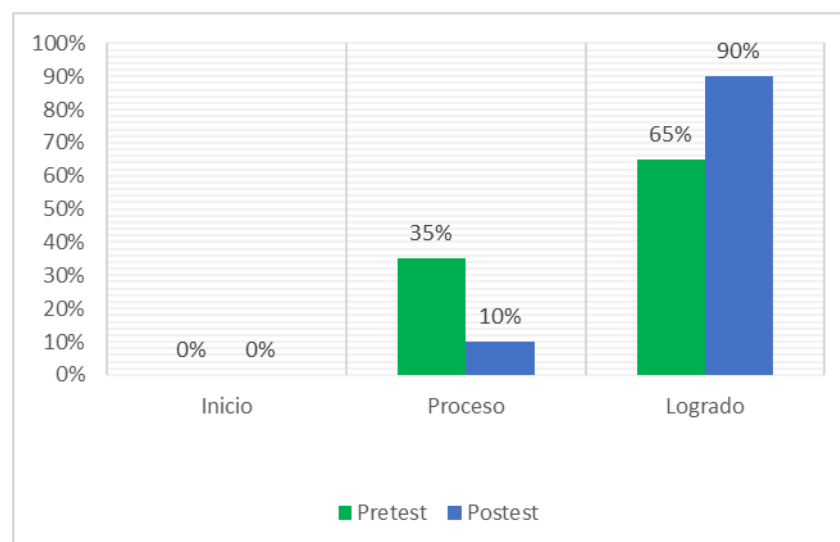
Tabla 1

Niveles del área de educación para el trabajo

Niveles	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	7	35%	2	10%
Logrado	13	65%	18	90%
Total	20	100%	20	100%

Figura 1

Distribución de niveles del área de educación para el trabajo



Los niveles del área de educación para el trabajo se pueden observar que el 35% de los alumnos realizó el pretest en el nivel de proceso y el 65% un nivel de

logro. Del mismo modo, en el posttest al uso de los Entornos virtuales de aprendizaje, el 10% de los alumnos mostraron un nivel de proceso y el 90% un nivel de logro.

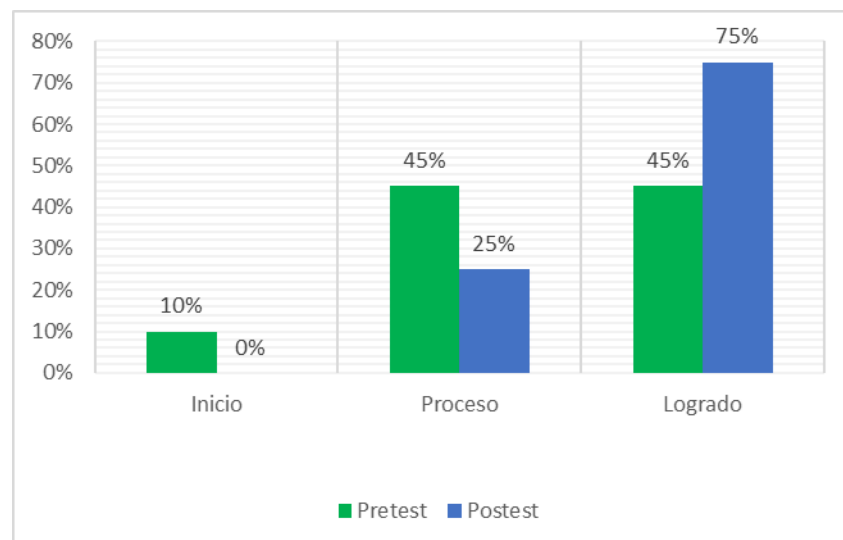
Tabla 2

Niveles en la gestión proyectos

Niveles	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Inicio	2	10%	0	0%
Proceso	9	45%	5	25%
Logrado	9	45%	15	75%
Total	20	100%	20	100%

Figura 2

Distribución de niveles en la gestión proyectos



Los niveles en la gestión proyectos se puede observar que el 10% de los alumnos realizó el pretest en el nivel inicial, el 45% en el nivel de proceso y en el

nivel de logro. Del mismo modo, en el posttest al uso de los Entornos virtuales de aprendizaje, el 25% de los alumnos mostraron un nivel de proceso y el 75% un nivel de logro.

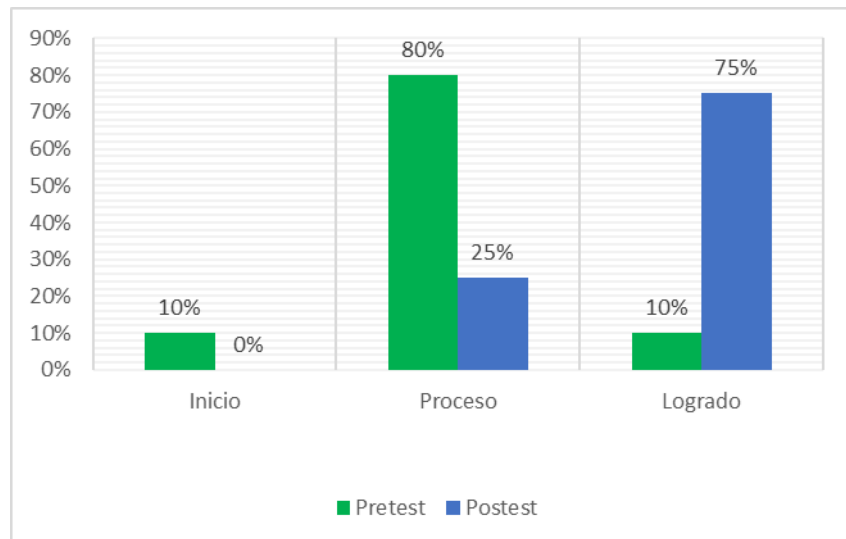
Tabla 3

Niveles de aprovechamiento de las TIC

Niveles	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Inicio	2	10%	0	0%
Proceso	16	80%	5	25%
Logrado	2	10%	15	75%
Total	20	100%	20	100%

Figura 3

Distribución de niveles de aprovechamiento de las TIC



Los niveles de aprovechamiento de las TIC se pueden observar que el 10% de los alumnos realizó el pretest en el nivel inicial, el 80% en el nivel de proceso y el 10% un nivel de logro. Del mismo modo, en el posttest al uso de los Entornos

virtuales de aprendizaje, el 25% de los alumnos mostraron un nivel de proceso y el 75% un nivel de logro.

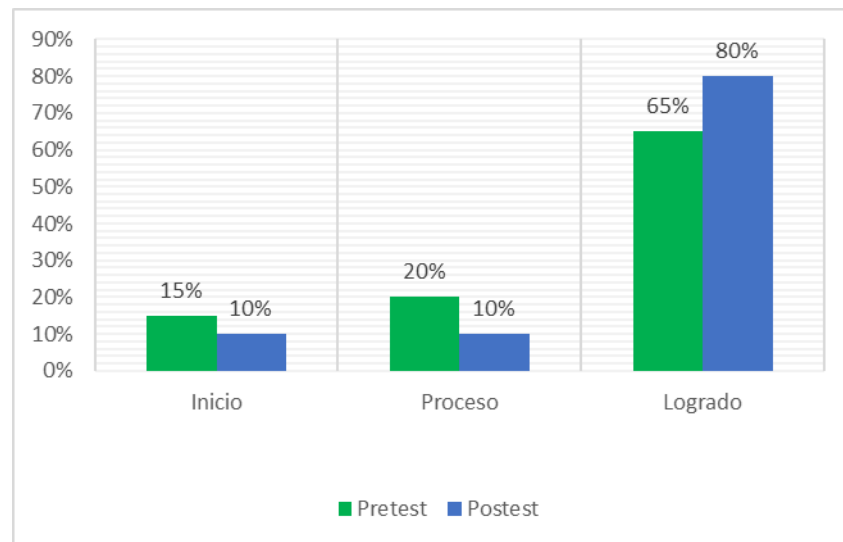
Tabla 4

Niveles en la gestión de su aprendizaje

Niveles	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Inicio	3	15%	2	10%
Proceso	4	20%	2	10%
Logrado	13	65%	16	80%
Total	20	100%	20	100%

Figura 4

Distribución en la gestión de su aprendizaje



Los niveles en la gestión de su aprendizaje se pueden observar que el 15% de los alumnos realizó el pretest en el nivel inicial, el 20% en el nivel de proceso y el 65% un nivel de logro. Del mismo modo, en el posttest al uso de los Entornos el 10% realizó el posttest en el nivel inicial, el 10% en el nivel de proceso y el 80% un nivel de logro.

virtuales de aprendizaje, el 10% de los alumnos en el nivel inicial, el 10% en el nivel de proceso y el 80% un nivel de logro.

4.3. Prueba de Hipótesis

4.3.1. Prueba de normalidad

Tabla 5

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,808	20	,001
Postest	,672	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la variable Plataformas virtuales educativas, el p-valor es $0.01 < 0.05$ lo que indica que los datos no siguen una distribución normal.

En la variable área de educación para el trabajo, el p-valor es $0.00 < 0.05$, lo que indica que los datos no siguen una distribución normal.

Al analizar los datos, en ambos casos no siguen una distribución normal, por tanto, se aplicó la T de Wilcoxon que es una prueba no paramétrica para dos medias relacionadas (antes y después).

4.3.2. Hipótesis General

H₁: La aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

H₀: La aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje no influye significativamente en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

Tabla 6

Prueba de rangos del área de educación para el trabajo

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Rangos negativos		0 ^a	,00	,00
Pretest Rangos positivos		20 ^b	10,50	210,00
Empates		0 ^c		
Total		20		

Estadísticos de prueba^a

	Postest - Pretest
Z	-3,956 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al aplicar la prueba T de Wilcoxon, se encontró que el valor de p es 0,000, lo que significa que la probabilidad de que los resultados obtenidos se deban al azar es muy baja, es decir, menos del 5%. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

4.3.3. Hipótesis específica 1

H₁: La aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

H₀: La aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje no influye significativamente en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

Tabla 7

Prueba de rangos de la gestión proyectos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest -	Rangos negativos	1 ^a	5,00	5,00
Pretest	Rangos positivos	18 ^b	10,28	185,00
	Empates	1 ^c		
	Total	20		

Estadísticos de prueba^a

	Postest - Pretest
Z	-3,682 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al aplicar la prueba T de Wilcoxon, se encontró que el valor de p es 0,000, lo que significa que la probabilidad de que los resultados obtenidos se deban al azar es muy baja, es decir, menos del 5%. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en la gestión proyectos en los

alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

4.3.4. Hipótesis específica 2

H₁: La aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

H₀: La aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje no influyen significativamente en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

Tabla 8

Prueba de rangos del aprovechamiento de las TIC

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Rangos negativos		0 ^a	,00	,00
Pretest Rangos positivos		13 ^b	7,00	91,00
Empates		7 ^c		
Total		20		

Estadísticos de prueba^a

	Postest - Pretest
Z	-3,358 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al aplicar la prueba T de Wilcoxon, se encontró que el valor de p es 0,001, lo que significa que la probabilidad de que los resultados obtenidos

se deban al azar es muy baja, es decir, menos del 5%. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

4.3.5. *Hipótesis específica 3*

H₁: La aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

H₀: La aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

Tabla 9

Prueba de rangos de la gestión de su aprendizaje

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Rangos negativos		0 ^a	,00	,00
Pretest Rangos positivos		14 ^b	7,50	105,00
Empates		6 ^c		
Total		20		

Estadísticos de prueba^a

	Postest - Pretest
Z	-3,416 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

-
- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
 - b. Se basa en rangos negativos.

Al aplicar la prueba T de Wilcoxon, se encontró que el valor de p es 0,001, lo que significa que la probabilidad de que los resultados obtenidos se deban al azar es muy baja, es decir, menos del 5%. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

4.4. Discusión de Resultados

Con respecto a la hipótesis de investigación, el p-valor = $0,000 < 0,05$, indicando que se acepta la hipótesis alterna, se concluye que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022, por lo que se relaciona con la investigación realizado por Ayil (2018) el objetivo era crear un entorno de aprendizaje virtual utilizando el sistema de gestión de aprendizaje (LMS) Moodle para mejorar la enseñanza de las matemáticas en la educación secundaria. Nuestro objetivo era llevar la innovación a este nivel educativo involucrando a los estudiantes en ejercicios matemáticos interactivos y recursos cautivadores. Al participar activamente en su viaje de aprendizaje, los estudiantes se sienten motivados a explorar diversos temas junto con sus profesores y compañeros. Mediante el uso del sistema de gestión del aprendizaje, los estudiantes pueden cultivar experiencias de aprendizaje significativas, adquiriendo conocimientos y desarrollando habilidades matemáticas que servirán como base para futuras actividades académicas en matemáticas.

CONCLUSIONES

- Podemos afirmar que a partir de los resultados obtenidos se puede concluir que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
- A partir de los resultados obtenidos se puede concluir que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
- A partir de los resultados obtenidos se puede concluir que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
- Finalmente con los resultados obtenidos se puede concluir que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje influye significativamente en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

RECOMENDACIONES

- Las autoridades educativas tienen un papel fundamental en garantizar que los docentes estén capacitados para utilizar las herramientas virtuales de aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. Para ello, es necesario implementar jornadas de capacitación que involucren la participación de especialistas de la UGEL, quienes puedan brindar a los docentes las herramientas necesarias para sacar el máximo provecho de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Además, es importante que las instituciones educativas promuevan la implementación de programas extracurriculares que permitan a los estudiantes el uso de estas tecnologías para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. De esta manera, se garantiza que los alumnos tengan un mejor manejo de la información y estén preparados para enfrentar los desafíos de la sociedad del conocimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, R. (2021, 11 septiembre). *La plataforma virtual classroom en la optimización del aprendizaje del área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca 2020*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2338>
- Ángel, V. J. M. (2021, 14 octubre). *Herramientas Web 3.0 como recurso educativo en el aprendizaje del área de educación para el trabajo en estudiantes de la Institución Educativa N° 56305 Ayaccasi distrito de Velille provincia de Chumbivilcas - Cusco*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2347>
- Angles, J. (2019, 15 enero). *Plataforma virtual edmodo y el logro de los aprendizajes en el área de educación para el trabajo en estudiantes de una institución educativa de lima*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2422>
- Arias, C., Giraldo, D. y Anaya, L. (2013). Competencia creatividad e innovación: conceptualización y abordaje en la educación. En Formando comunidades académicas para el emprendimiento sustentable: VII WorkShop (pp. 187-204). Medellín, Colombia: Fondo Editorial Remington.
- Arias, F. (2012) El proyecto de investigación introducción a la metodología científica, edit. EPISTEME sexta edición.
- Ausubel, D. P. (1968). Educational psychology: A cognitive view. Holt, Rinehart and Winston.
- Ayil, J. (2018). Entorno virtual de aprendizaje: una herramienta de apoyo para la enseñanza de las matemáticas. *riti*, 6(11), 34-39. <https://doi.org/10.36825/riti.06.11.006>

- Bastos, M. y Carvalho, M. (2013). Novos modelos de educação humanística e empreendedora: uma realidade possível. En Formando comunidades académicas para el emprendimiento sustentable: VII WorkShop (pp.87-102). Medellín, Colombia: Fondo Editorial Remington.
- Bernal, C. A. (2006). Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. México: Pearson Educación, segunda edición, p. 164.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Inside the black box: Raising standards through classroom assessment. Phi Delta Kappan, 80(2), 139-148.
- Blackboard Inc. (2021). About Blackboard. Recuperado de <https://www.blackboard.com/>
- Carlos Leonel Escudero Sánchez / Liliana Alexandra Cortez Suárez (2018) Técnicas y métodos cualitativos para la investigación, Editorial UTMAC
- Castells, M. (2010). The rise of the network society. John Wiley & Sons.
- Chliova, M. y otros (2011). Aprendiendo de las empresas sociales. Seis casos de emprendimientos sociales en Europa. España: El Tinter.
- Chong, P., & Marcillo, C. (2020, julio). *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Curto, M. (2012). El emprendimiento social: estructura organizativa, retos y perspectivas de futuro. Cuaderno, 14, 7-19. • De Souza, B. (2013). Contribución y elementos para un metamodelo emprendedor brasileño. Medellín, Colombia: Corporación Universitaria Remington.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2002). Handbook of self-determination research. University of Rochester Press.
- Dolabela, F. (2005). Taller del emprendedor: Una metodología de enseñanza que ayuda a transformar el conocimiento en riqueza para el desarrollo económico y social de las regiones. Rosario, Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.
- Dolabela, F. (2006). El secreto de Luisa. Rosario, Argentina: Editorial de la Universidad de Rosario.
- Dolabela, F. (2009). A ponte mágica. Río de Janeiro, Brasil: GMT Editores.
- Dolabela, F. (2009). Quero construir a minha historia. Río de Janeiro, Brasil: GMT Editores.
- Dolabela, F. (2010). Pedagogía emprendedora: la enseñanza del emprendedurismo en la educación básica, en busca del desarrollo social sustentable. Una experiencia latinoamericana. Santa Fe, Colombia: Ediciones Santa Fe Innova.
- Dolabela, F. (2014). Empreendedorismo na base da pirâmide: A historia de um intraempreendedor. Rio de Janeiro, Brasil: Alta Books.
- Educación para el Trabajo • Arellano, M. y otros (2012). (EM)PRENDE en red: Material didáctico para el desarrollo del espíritu emprendedor. Chile: Fundación Chile.
- edX. (2021). About edX. Recuperado de <https://www.edx.org/about-us>
- Filion, J. (2000). Empreendedorismo e gerenciamento: processos distintos, porém complementares. Revista de Administração de Empresas/EAESP, 7(3), páginas 2-7.

- Filion, L. (2002). *Entrepreneurs et propriétaires-dirigeants de PME*. En *Les PME: Bilan et Perspectives* (capítulo 9). Québec, Canadá: GREPME Presses Inter-Universitaires.
- Filion, L. y Dolabela, F. (2011). *La realización de una revolución en Brasil: la introducción de la pedagogía empresarial en las etapas tempranas de la educación*. En *Desarrollo, Innovación y Cultura Empresarial*. Santiago de Cali, Colombia: Universidad Icesi, Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial.
- Fioretto, K. (2021, 26 abril). *Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) de un aula de 4 años en una I.E.P de Miraflores*. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18895>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of educational research*, 74(1), 59-109.
- García, M., & Suárez, C. (2019). Estado de la investigación sobre la colaboración en Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Pixel Bit/Pixel-Bit*, 56, 169-191. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.09>
- Gibb, A. (2011). *Espíritu empresarial: Soluciones únicas para ambientes únicos. ¿Acaso es posible lograr esto con el paradigma existente?* En *Desarrollo, Innovación y Cultura Empresarial* 2da edición. Santiago de Cali, Colombia: Universidad Icesi – Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial, página 11-77.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research*, 77(1), 81-112.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P., (2010), *Metodología de la investigación*, México D.F., México: McGraw-Hill/Interamericana Editores. S. A. de C.V.

Herrera, C. y Montoya, L. (2013). El emprendedor: una aproximación a su definición y caracterización. *Punto de vista*, 4(7), 7-30.

Herrera, M. (2021, 29 octubre). *Empleo del aula virtual y gestión de la información en el área de ciencia y tecnología. Institución Educativa "Daniel Alcides Carrión" Chaupimarca – Pasco*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2489>

<https://repositorio.perueduca.pe/centro-de-herramientas-pedagogicas/>

<https://sifods.minedu.gob.pe/>

<https://www.gob.pe/minedu>

<https://www.padreiluminato.edu.pe/admision-2021>

Instructure Inc. (2021). Canvas LMS. Recuperado de <https://www.instructure.com/canvas/>

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational researcher*, 38(5), 365-379.

José Carlos Bethencourt Gutiérrez (2012) *Tecnología Ies José Frugoni Pérez*
<https://www.openoffice.org/>

Kantis, H. (2008). *Aportes para el diseño de Programas Nacionales de Desarrollo Emprendedor en América Latina*. Washington, EEUU: Banco Interamericano de Desarrollo.

Khan Academy. (2021). About Khan Academy. Recuperado de <https://www.khanacademy.org/about>

- Kotler, P. (2003). Los 80 conceptos esenciales del Marketing de la A a la Z. Madrid, España: Prentice Hall.
- Kurlat, J. (2010). Emprendimientos productivos: herramientas para la gestión de emprendimientos. Buenos Aires, Argentina: Ediciones del INTI.
- Leyva, L. (2018). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en las estrategias para mejorar el nivel de logro destacado de los estudiantes en el área de comunicación del ciclo avanzado del CEBA José Faustino Sánchez Carrión de Lurín*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12866/1962>
- Lores, G., Rivera, M. y Carmona, G. (2013). Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades de emprendimiento escolar. En Formando comunidades académicas para el emprendimiento sustentable: VII WorkShop. Medellín, Colombia: Fondo Editorial Remington.
- Isina, P., Díaz, M., Giráldez, A. y Ibarretxe, G. (2009). El aprendizaje creativo. Barcelona, España: Graó. • Marina, J. (2010). La competencia de emprender. *Revista de Educación*, 351, 49-71.
- Méndez, C., (2012), Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales, México D.F., México: Limusa S. A.
- Microsoft Corporation. (2021). Teams. Recuperado de <https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Moodle Pty Ltd. (2021). About Moodle. Recuperado de <https://moodle.com/about/>

- Moore, M. G. (1989). Editorial: Three types of interaction. *The American Journal of Distance Education*, 3(2), 1-7.
- Ng, A., & Koller, D. (2012). Massive open online courses: Innovation in education? Recuperado de <http://online.stanford.edu/>
- Open Letter to the Open Document Format Ecosystem (diciembre de 2011). Apache Software Foundation.
- Price, J.H. y Murnan, J. (2004). Research Limitations and the Necessity of Reporting Them. *American Journal of Health Education*, 35, 66-67.
- Sobrado, L. (2010). Competencias emprendedoras y desarrollo del espíritu empresarial en los centros educativos. *Educación XXI*, 13(1), 15-38.
- Solomon, G. (2011). La confusión curricular entre la educación en espíritu empresarial y la gerencia de pequeñas empresas: una revisión de los principales libros de texto. En *Desarrollo, innovación y cultura empresarial*. Santiago de Cali, Colombia: Universidad Icesi – Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial.
- Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa, p. 180.
- Tapia, M. (2006). *La solidaridad como pedagogía*. Buenos Aires, Argentina: Ciudad Nueva.
- Tapia, M. (2014). *Aprendizaje y servicio solidario: En el sistema educativo y las organizaciones juveniles*. Buenos Aires, Argentina: Ciudad Nueva.
- Unicef (2012). *Education for Change: Global Life Skills Education Evaluation (draft final report)*. Recuperado de www.unicef.org/evaluation/files/GLSE_Phase_2_Final_report_March_2012_revised.pdf.

Unicef (2013). Educación social y financiera en la infancia. Recuperado de http://www.unicef.org/cfs/files/CFS_FinEd_Sp_Web_8_5_13.pdf

Valera, R. (2011). Educación empresarial basada en competencias empresariales. En Desarrollo, Innovación y Cultura Empresarial. Santiago de Cali, Colombia: Universidad Icesi, Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial.

Vera, P. y otros (2008). Una innovación pedagógica para la formación de universitarios emprendedores. Revista da FAE, 11(2), pp. 113-126.

Warschauer, M. (2003). Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide. MIT Press.

World Health Organization. (2020). Coronavirus disease (COVID-19) pandemic. Recuperado de <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>

World Health Organization. (2020). Pandemic influenza preparedness and response: A WHO guidance document. Recuperado de https://www.who.int/influenza/resources/documents/pandemic_guidance_04_2009/en/

Zoom Video Communications, Inc. (2021). Zoom. Recuperado de <https://zoom.us/>

ANEXOS

Anexo 1

PRUEBA DE CONOCIMIENTO DE COMPUTACION

Apellidos y nombres: _____

Grado y sección: _____

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y sus opciones de respuesta, seleccione la opción que considere correcta marcando una "X" junto a ella. Una vez que haya respondido todas las preguntas, entregue el cuestionario al profesor.

1. ¿Qué ventajas ofrece el uso de entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación?
 - a) Flexibilidad de horarios y ubicación
 - b) Acceso a recursos y materiales en línea
 - c) Facilidad para la colaboración y el trabajo en equipo
 - d) Todas las anteriores

2. ¿Cómo pueden los entornos virtuales de aprendizaje facilitar la gestión de procesos en el aprendizaje de computación?
 - a) Proporcionando herramientas para el seguimiento y monitoreo del progreso de los estudiantes
 - b) Ofreciendo espacios para la organización y planificación de tareas
 - c) Permitiendo la asignación y distribución de recursos de manera eficiente
 - d) Ninguna de las anteriores

3. ¿Qué herramientas de gestión de procesos se pueden utilizar en un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza de computación?
 - a) Calendarios y programadores
 - b) Sistemas de gestión de tareas
 - c) Herramientas de colaboración en línea
 - d) Todas las anteriores

4. ¿Cómo se puede evaluar la efectividad de las herramientas de ejecución de procesos en un entorno virtual de aprendizaje?
 - a) Mediante encuestas a los estudiantes
 - b) Analizando los resultados de las evaluaciones
 - c) Monitoreando las métricas de uso y rendimiento
 - d) Todas las anteriores

5. ¿Qué desafíos pueden surgir al utilizar entornos virtuales de aprendizaje para la comprensión y aplicación de tecnologías en el aprendizaje de computación?
 - a) Dificultades técnicas y problemas de conectividad
 - b) Falta de interacción presencial y retroalimentación inmediata

- c) Distracciones y falta de motivación en un entorno virtual
 - d) Todas las anteriores
6. ¿Cómo se pueden adaptar los entornos virtuales de aprendizaje a diferentes estilos de aprendizaje en el campo de la computación?
- a) Ofreciendo diferentes formatos de contenido (videos, lecturas, tutoriales interactivos, etc.)
 - b) Permitiendo la personalización de la interfaz y las herramientas
 - c) Proporcionando opciones para el aprendizaje autodirigido y el aprendizaje colaborativo
 - d) Ninguna de las anteriores
7. ¿Qué estrategias se pueden implementar en un entorno virtual de aprendizaje para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo en el aprendizaje de computación?
- a) Foros de discusión y chats en línea
 - b) Herramientas de edición y desarrollo colaborativo de código
 - c) Espacios virtuales para reuniones y presentaciones en grupo
 - d) Todas las anteriores
8. ¿Cómo pueden los entornos virtuales de aprendizaje facilitar la retroalimentación y la evaluación en el aprendizaje de computación?
- a) Mediante pruebas y evaluaciones automatizadas
 - b) Proporcionando herramientas para la revisión de código y proyectos
 - c) Permitiendo la entrega y calificación de tareas en línea
 - d) Solamente a y c
9. ¿Qué consideraciones de seguridad y privacidad deben tenerse en cuenta al utilizar entornos virtuales de aprendizaje en el aprendizaje de computación?
- a) Protección de datos personales y información confidencial
 - b) Autenticación y control de acceso a los sistemas
 - c) Prevención de amenazas cibernéticas y ataques maliciosos
 - d) Todas las anteriores
10. ¿Cómo se pueden integrar herramientas de gestión de procesos en un entorno virtual de aprendizaje para mejorar la eficiencia en el aprendizaje de computación?
- a) Utilizando sistemas de seguimiento de proyectos y tareas
 - b) Implementando herramientas de gestión del tiempo y cronogramas
 - c) Integrando herramientas de comunicación y colaboración en línea
 - d) Solamente a y b

11. ¿Qué papel juegan las herramientas de ejecución de procesos en la enseñanza práctica de conceptos de computación en un entorno virtual de aprendizaje?
 - a) Proporcionan entornos de desarrollo integrados (IDEs) para la escritura y prueba de código
 - b) Ofrecen simuladores y entornos virtualizados para la experimentación
 - c) Permiten la ejecución y depuración de programas en tiempo real
 - d) Todas las anteriores

12. ¿Cómo se pueden utilizar los entornos virtuales de aprendizaje para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas en el aprendizaje de computación?
 - a) Presentando desafíos y problemas prácticos relacionados con el contenido
 - b) Fomentando debates y discusiones en línea sobre conceptos y soluciones
 - c) Implementando herramientas de análisis y visualización de datos
 - d) Solamente a y b

13. ¿Qué estrategias se pueden implementar en un entorno virtual de aprendizaje para abordar las diferencias culturales y lingüísticas en el aprendizaje de computación?
 - a) Ofrecer contenido y recursos en múltiples idiomas
 - b) Proporcionar herramientas de traducción y diccionarios en línea
 - c) Fomentar el intercambio cultural y la sensibilidad a través de actividades y discusiones
 - d) Todas las anteriores

14. ¿Cómo pueden los entornos virtuales de aprendizaje facilitar el aprendizaje personalizado y adaptativo en el campo de la computación?
 - a) Mediante sistemas de recomendación de contenido y rutas de aprendizaje
 - b) Ofreciendo herramientas de autoevaluación y retroalimentación personalizada
 - c) Permitiendo el seguimiento del progreso y el ajuste de los materiales según las necesidades individuales
 - d) Todas las anteriores

15. ¿Qué desafíos pueden enfrentar los instructores al utilizar entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación?
 - a) Falta de capacitación y habilidades técnicas para utilizar las herramientas
 - b) Dificultades para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes
 - c) Retos en la evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes
 - d) Solamente a y c

16. ¿Cómo se puede fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en un entorno virtual de aprendizaje para el aprendizaje de computación?

- a) Implementando sistemas de gamificación y recompensas
 - b) Ofreciendo contenido interactivo y multimedia atractivo
 - c) Promoviendo actividades colaborativas y proyectos prácticos
 - d) Todas las anteriores
17. ¿Qué papel pueden desempeñar las herramientas de comprensión y aplicación de tecnologías en un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza de computación?
- a) Facilitar la exploración y experimentación con nuevas tecnologías
 - b) Proporcionar recursos y tutoriales para el aprendizaje de nuevas herramientas
 - c) Permitir la práctica y aplicación de conceptos a través de proyectos y ejercicios
 - d) Todas las anteriores
18. ¿Cómo se pueden integrar herramientas de ejecución de procesos en un entorno virtual de aprendizaje para facilitar la enseñanza de programación y desarrollo de software?
- a) Utilizando entornos de desarrollo integrados (IDEs) en línea
 - b) Implementando herramientas de control de versiones y repositorios de código
 - c) Ofreciendo herramientas de pruebas automatizadas y depuración de código
 - d) Solamente a y c
19. ¿Qué consideraciones éticas deben tenerse en cuenta al utilizar entornos virtuales de aprendizaje en el aprendizaje de computación?
- a) Respeto a la privacidad y protección de datos de los estudiantes
 - b) Prevención del plagio y la copia no autorizada de trabajos
 - c) Accesibilidad y equidad en el acceso a los recursos y herramientas
 - d) Todas las anteriores
20. ¿Cómo se pueden evaluar y mejorar continuamente los entornos virtuales de aprendizaje utilizados en el aprendizaje de computación?
- a) Realizando encuestas y recopilando retroalimentación de los estudiantes
 - b) Monitoreando métricas de uso y rendimiento de las herramientas
 - c) Actualizando regularmente el contenido y las tecnologías utilizadas
 - d) Solamente a y b

Anexo 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática
Daniel Alcides Carrión, 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES		
<p>Problema general ¿Cómo influye los entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?</p> <p>Problemas específicos a) ¿Cómo influye los entornos virtuales de aprendizaje en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022? b) ¿Cómo influye los entornos virtuales de aprendizaje en el</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p> <p>Objetivos específicos a) Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022. b) Determinar la influencia de los entornos</p>	<p>Hipótesis general Los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas a) Los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en la gestión proyectos en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p>	Variable Independiente: Entornos virtuales de aprendizaje		
			Dimensiones	Indicadores	Niveles
			- Plataforma de gestión de aprendizaje Canvas		
			- Plataforma virtual educativa Google Classroom		
			- Interfaz	Inicio	
			- Comunicación	Proceso	
			- Gestión de tareas	Logrado	
			- Evaluaciones		
			- Retroalimentación		
			- Plataforma de aprendizaje social Edmodo		

<p>aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?</p> <p>c) ¿Cómo influye los entornos virtuales de aprendizaje en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?</p>	<p>virtuales de aprendizaje en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p> <p>c) Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p>	<p>b) Los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en el aprovechamiento de las TIC en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p> <p>c) Los entornos virtuales de aprendizaje influyen significativamente en la gestión de su aprendizaje en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p>	Variable Dependiente: Área de educación para el trabajo		
			Dimensiones	Indicadores	Niveles
			- Gestión proyectos	- Crea propuestas de valor.	Inicio
			- Aprovechamiento de las TIC	- Aplica habilidades técnicas.	Proceso
- Gestión de su aprendizaje	- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. - Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. - La personalización de entornos. - El manejo eficaz de la información. - Participar en entornos virtuales - Genera entidades virtuales. - El proceso de establecer objetivos de aprendizaje - Para lograr sus objetivos de aprendizaje. - A lo largo del proceso de aprendizaje.	Logrado			







